



Mega GAME

№ 1
1998

NEW

Подробное освещение событий
игрового мира

Самые свежие новости от
издателей и разработчиков

Советы по прохождению и солюшены

Журнал для настоящих компьютерных игроков

Более **150 ИГР** в номере

Мeга

ХИТ!!!

Battlezone

Final Fantasy VII

MechCommander

Tom Clancy's Rainbow Six



Die by the
SWORD

June 2000

Remember Tomorrow

Сумма технологий

Оживший звук —
Sound Blaster
Live!



Рывок вперед —
3D ускорители
на чипсетах
Matrox G200

Почувствовать игру —
технология
Force Feedback

Mission
POSSIBLE

Байкеры
всех
времен —



Игры, любимые
народом

Петька и Василий
Иванович спасают
галактику

PREVIEW

101: The 101st Airborne
In Normandy

Grim Fandango

и еще дюжина игр

Как сделать, чтобы **Soldiers** не загнулись **at War?**

**Изображение,
о котором можно только мечтать.**

Компания LG, признанный лидер на рынке мониторов, постоянно совершенствует свою продукцию, используя в производстве мониторов самые передовые достижения технической мысли.

Мы предлагаем вам серию мониторов, которые способны удовлетворить запросы любого пользователя —

от простого любителя Интернета и компьютерных игр до серьезного профессионала.

Flatron-78FT

Как лист бумаги в журнале, монитор Flatron-78FT абсолютно плоский как в центре, так и по краям. Это позволяет видеть изображение без малейших искажений. Благодаря новому плоскому экрану и специальному антибликовому покрытию Flatron-78FT обладает улучшенной чистотой цвета и повышенным уровнем яркости.

Существенными преимуществами этого монитора являются также наличие процессора контроля за качеством изображения, экранного меню контроля, функции самодиагностики, а так же улучшенное покрытие самого экрана.

Studioworks-57M

Монитор Studioworks-57M создан для того, чтобы пробудить ваш творческий гений. Чтобы вы ни делали — готовили мультимедиа-презентацию, работали над сложной дизайнерской задачей или делали свою обычную работу — монитор Studioworks-57M поможет Вам создать истинный шедевр. Яркие цвета, четкое изображение и чистые звуки монитора Studioworks-57M восхитят любого профессионала.

TFT LCD-500LC

Жидкокристаллический монитор 500LC — Это воплощение последних достижений в области сокращения веса и габаритов монитора. В отличие от многих других жидкокристаллических мониторов специальная технология позволяет видеть изображения на мониторе 500LC практически с любого угла, а цветовая гамма этого монитора включает 16 миллионов цветов!

МЕЧТА КАЖДОГО КОМПЬЮТЕРА



FLATRON-78 FT



- Плоский экран
- Отсутствие искажения
- Размер точки 0,24 мм
- Максимальное разрешение 1600x1200
- TCO-95

М Е Ч Т Ы

Внимание! Приобретая продукцию **LG Electronics Inc.**, упаковки изделия. В случае отсутствия такового или наличия претензии, касающиеся гарантийного или постгарантийного

Центральная информационная служба 742 7777

Москва

Магазин-салон Эл-Джи 959 1394, 959 3692
AIRTON 230 6350

FALCON
FORMOZA
DUNA



LG

Мониторы

ЧЕЛОВЕК ПРЕЖДЕ ВСЕГО

МЕЧТА КАЖДОГО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

МЕЧТА КАЖДОГО РУКОВОДИТЕЛЯ



STUDIOWORKS-57M



TFT LCD-500LC

- Максимальное разрешение 1280x1024
- Отсутствие мерцания в режиме 1024x768@85Hz
- Динамики типа "DOME"
- Встроенный микрофон
- Цифровая настройка с экраным меню
- VESA DDC-2B для Plug&Play
- Совместимость с PC, MAC II, LC, Quadra и Sun SPARC



- Плоский жидкокристаллический экран
- Максимальное разрешение 1024x768
- Минимальные размеры
- Совместимость с PC, MAC II, LC, Quadra и Sun SPARC
- TCO 95



С Б Ы В А Ю Т С Я

просим Вас убедиться в наличии гарантийного талона, выполненного на русском языке, который находится внутри гарантийного талона, отпечатанного на других языках, компания **LG Electronics Inc.** не сможет удовлетворить Ваши обслуживания приобретенного Вами изделия.

150 8320
234 2164
956 5535

KLONDIKE
REGARD TOUR
KORONA

210 9838
912 4224
496 4467

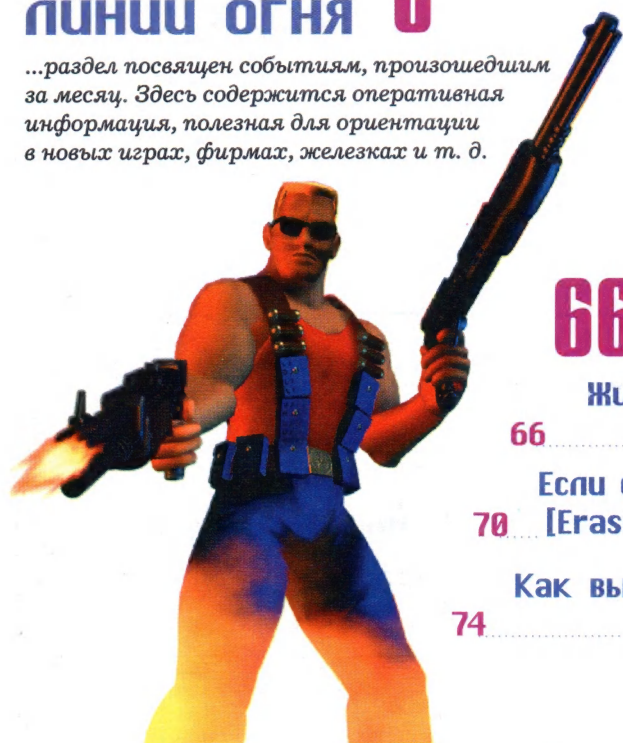
ТД «МИР» 152 4001
Диал Электроникс 916 0050

Екатеринбург
Трейд Рут (3432) 55 0540

Товар сертифицирован

30 дней на печи огня 6

...раздел посвящен событиям, произошедшим за месяц. Здесь содержится оперативная информация, полезная для ориентации в новых играх, фирмах, железяках и т. д.



66 Стенка на стенку

Живи и сражайся во сне
[Underlight]

66

Если стенка только одна...

70 [Eraser botes for Quake 2]

Как выжить в нереальности

74 [Unreal]

22 Как мы брали интервью



Предварительный Просмотр

- 27 Grim Fandango
- 28 Revenant
- 30 Петя и Василий Иванович спасают Галактику
- 32 Duke Nukem Forever
- 34 Wizardry 8
- 36 101: The 101st Airborne in Normandy
- 38 Caesar 3
- 40 Dungeon Keeper II
- 41 Interstate'82
- 43 Seven Kingdoms II
- 44 Powerslide
- 47 NBA Live 99
- 48 F-16 Aggressor
- 50 MotoRacer 2
- 51 Panzer Elite

MEGAХИТ

Ан Гарг, госпога орку!
55 [Die by the Sword]

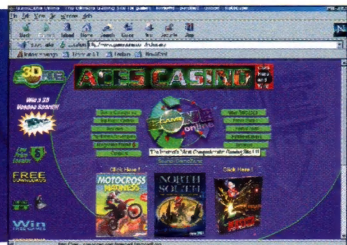


Долгая дорога Дюны
[Dune 2000] 62



58 Слушать в парсеках!
[Remember Tomorrow]





190

INTERNET для
геймера



196

Ящик для
мусора



200

Бестолковые
рейтинги

MISSION ~~IM~~POSSIBLE

Soldiers at War:
оптимальное прохождение... 150

В тисках Силы и Магии
[Might & Magic VI]... 160

Путь Вангера
[Vangers]... 165

...А также читы и коды
более чем к 50 играм... 150-171

Красота
Американская
готика
[размышления
о Diablo]

78

Мои виртуальные похождения



Хочу быть хоббитом 144

Игры, любимые
народом

172

Последний герой квестов
[Full Throttle]



СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

МИСТИЧЕСКОЕ ТЫСЯЧЕЛЕТИЕ

G200 – новый чипсет от Matrox

177

ЖИВЕЕ ВСЕХ ЖИВЫХ

Sound Blaster Live!

180

ПОЧУВСТВОВАТЬ ИГРУ

Сила есть... отдачу надо

182

ОБОЙМА

- 82 MechCommander
- 85 Rainbow Six
- 88 Star Trek Pinball
- 90 Descent: Freespace
- 94 Amber: Journeys Beyond
- 96 Battlezone
- 99 Cart Racing
- 101 Deathtrap Dungeon
- 103 Fields of Fire
- 105 Fighting Force
- 110 Final Fantasy VII
- 112 Flesh Feast
- 114 Soccer'99
- 116 Get Medieval
- 119 Gubble 2
- 121 GunMetal
- 124 M.A.X. 2
- 126 Microsoft Flight Simulator
- 128 NAM
- 130 Outwars
- 132 Rampage World Tour
- 134 Sentinel Returns
- 136 Small Soldiers
- 138 Game, Net & Match
- 140 UFO'S
- 142 The X-files game

Инструкция по изготовлению колонки редактора

Внимание! В целях повышения оригинальности, а также тренировки междоушной серости, в текстах колонки редакции, ЗАПРЕЩАЕТСЯ касаться следующих штампов:

- 1). Вот и прошла (осень, жизнь, рота солдат), наступает (зима, Бонапарт, на большую мозоль), на дворе уже (дожди, слякоть, дрова закрыли всю траву), но игровое движение цветет и пахнет, выбиваясь (из-под снега, в люди, из ряда вон).Что же готовит нам этот (сезон, год, повар)?..
- 2). Кризис, критически буйствующий, довел до кризисного состояния общую ситуацию катастрофы в параличе. Депрессии обострились, упадок упал, однако даже в это смутное время мы, движимые исключительно кое-чем и не боясь чего-то там, рады порадовать радетелей игр тем, что не только не сдаемся, но напротив, раздаемся (издаемся, изгаляемся) вширь, вгладь, в разтакую мать, чему свидетельство... и т. д.
- 3). Перед Вами, дорогой (дешевый, родимый, гипотетический) читатель, — первый номер нашего журнала. Мы так хотели Вам еще, что сразу видно, какие мы где-то. А если видно не сразу, то все-таки наше желание было вот. Надеемся, что блин не комом, а если комом, вы все-таки разверните. И, конечно, все ваши слова в адрес журнала мы запомним.

П. Курков

Колонка редакции. Звучит это как-то... Ну, несолидно, что ли, нет, чтобы "колонна". Журнал-то у нас немаленький, вот и с колонкой надо бы так же. Полос на двадцать. Вот где я бы развернулся, г-ну Куркову и не снилось.Остается лавировать. Среди подводных камней запретов и препон. А ведь так и хочется тиснуть что-либо типа: "Вот и прошла..." Но я не буду разводить тары-бары на тему нужности еще одного игрового журнала — если вы это читаете, значит вы его купили, или, минимум, стрельнули у того, кто его купил. А значит, НУЖНО, значит есть в существовании MG некая доля необходимости.

Игры. Я не знаю, почему вы в них играете. Я знаю, почему в них играю я. Вот об этом я и собираюсь рассказывать во всех разделах, мне подотчетных. А иначе и быть не может. Ведь нельзя залезть в чужую голову, зато при должном старании можно показать, что делается в собственной голове, в надежде на то, что ВАС заинтересуют МОИ мысли, мои надежды, восторги и разочарования. И на их основании у вас сложится ваше собственное мнение (которое, кстати, нас крайне интересует).

Ю. Травников

Список игр упоминаемых в номере

101: The 101st Airborne in Normandy	36	Gubble 2	119	Slave Zero	10
2000: The Quest	10	GunMetal	121	Small Soldiers	136
3D Ultra MiniGolf Deluxe	18	Heroes of Might and Magic III	15	Soccer 99	114
Alpha Centauri	13	Interstate 82	41	Sodiers at War	150
Amber: Journeys Beyond	94	Jagged Alliance 2	14	Star Trek Pinball	88
Apach Havoc	14	Knight and Merchants	14	Starcraft	9
Babylon 5	16	M.A.X. 2	124	SWAT 2	154
Battlezone	96	MechCommander	82	Tartan Army	13
Caesar III	38	Middle Earth	11	Test Drive 5	13
Carmageddon II	15	MIG-29 Fulcrum	9	The X-files game	142
Cart Racing	99	Might&Magic VI	160	Tokyo Senso	13
Civilization: Call To Power	13	MotoRacer 2	50	Tomb Raider III	15
Darkstone	17	MS Flight Simulator	126	Trespasser: Walk on the Wild	
Deathtrap Dungeon	101	Myth II: Soulblighter	17	Side	19
Descent: Freespace	90	NAM	128	UFO's	140
Diablo	78	NBA Live 99	47	Ultima Online	9
Die by the Sword	55, 151	NHL 99	18	Underlight	66
Duke Nukem Forever	32	Outwars	130	Unreal	74
Dune 2000	62	Panzer Elite	51	Wing Commander	8
Dungeon Keeper II	40	People's General	11	Wizardry 8	34
F-16 Aggressor	48	Populous: The Beginning	17	WM	20
F-16 Multirole Fighter	9	Powerslide	44	X-COM: Aliance	15
F-22 Raptor	9	Quake II	70	X-Wing: Aliance	8
Fields of Fire	103	Rainbow Six	85	Архипелаг	14
Fighting Force	105	Rampage World Tour	132	Вангеры	165
Final Fantasy VII	110, 155	Remember Tomorrow	58	Всеслав Чародей	14
Flesh Feast	112	Revenant	28	Дача кота Леопольда, или	
Flight Unlimited III	9	Roland Garros 98	18	Особенности мышинной охоты	14
Full Throttle	172	Sentinel Returns	134	Петька и Василий Иванович	
Game, Net & Match	138	Settlers III	15	спасают галактику	30
Get Medieval	116	Seven Kingdoms II	43	Русская рулетка-2	14
Grim Fandango	27	Shattered Reality	20	Шахматные баталии	14
		Shogo: Mobile Armor Division	14	Шторм	14

Главный редактор Владимир Зайковский

Редакционная коллегия (mg@gamecenter.ru) Петр Курков (зам. главного редактора) Антон Самбуров anton@gamecenter.ru Юрий Травников jura@gamecenter.ru Иван Шаров sharov@gamecenter.ru

Литературная редакция Александр Галкин (руководитель) Ольга Гулякова Людмила Колобова Ольга Ларионова Наталья Савельева Марина Чалмаева Каринэ Халатова

Дизайн и верстка Ирина Алексеева Денис Еремин Наталия Долгая Марианна Ким Игорь Когановский Антон Коркин Сергей Тимонов (обложка)

Предпечатная подготовка Репроцентр РА «Фантазия»

Рекламная служба Виктор Фольмер Ольга Хадиева (095) 273-6549, 362-1332

Служба распространения Александр Ермолаев Алексей Савельев (095) 234-9811

Отдел региональных продаж Виктория Коваленко (095) 234-9811

Цена свободная

Учредитель — РА «Фантазия»

Отпечатано в типографии РА «Фантазия»

Издание зарегистрировано в Комитете РФ по печати Рег. № 018230 от 28 октября 1998 года

Полное или частичное воспроизведение материалов, содержащихся в настоящем издании, допускается только с письменного разрешения редакции.

Редакция не несет ответственность за содержание рекламных материалов.

Реклама в номере

LG	2 полоса обложки и стр.1
Клуб «Орки»	стр. 5
1 С	стр. 21
Samsung	стр. 37
«Хакер»	стр. 45 и стр. 53
«Бука»	стр. 73
Радио «Станция»	стр. 73 и стр. 107
«Страна Игр»	стр. 123
Eshop	стр. 135
Формоза мультимедиа	стр. 149
Фантазия	стр. 65 и стр. 197
ВДЦ	3 полоса обложки
Image World	4 полоса обложки



ОРКИ

клуб компьютерных игр

еженедельные турниры

Две минуты ходьбы от метро «Октябрьская»

120 компьютеров (Никаких тормозов, ни в какой игре)

Все машины подключены к INTERNETy

Самые злобные игроки клуба «Орки» в качестве ваших оппонентов

Клуб работает круглосуточно без сна и отдыха,
без праздников, выходных и обедов

Новые цены:

2 часа • 28 рублей

4 часа • 56 рублей

7 часов • 80 рублей

А тем кто страдает бессонницей повезло.
Потратив всего лишь 80 рублей, можно играть
с 23.00 до 9.00 (то есть всю ночь).

Только в нашем клубе
проводятся еженедельные
турниры по QUAKE II и Starcraft
(командные и одиночные).

Чтобы принять участие
в турнире, надо:
Зарегистрироваться в нашей
системе рейтингов и провести
не менее 10 игр за неделю.

16 лучших игроков выходят в финал
и разыгрывают призовой фонд
в размере 1000 рублей.

Наш адрес:

Москва, Ленинский проспект 4.
(Здание института МИСиС)

Телефон для справок:
(095) 955-01-20

E-mail: zorki@cityline.ru
www.club.orky.ru

STARCRAFT
ВЕРСИЯ 1.03



В нашем клубе вы сможете сыграть
в самые популярные игры:
StarCraft, WarCraft II,
Diablo, Hellfire,
QUAKE, QUAKE II, Unreal,
Spec ops, Battle Zone,
Total annihilation, Age of empires,
Duke nukem 3D,
GTA, Need for speed II,
Carmageddon,
Commandos behind the enemy lines.
А также еще около 30 игр.

STARCRAFT
EXPANSION SET

30 ДНЕЙ НА ЛИНИИ ОГНЯ

...Откуда у раздела такое военно-полевое название? Да все понятно, чего ж тут непонятного. 30 дней оттого, что раздел посвящен событиям, произошедшим за месяц. Такая небольшая «оперативочка», полезная для ориентации в новых играх, фирмах, «железках» и т. д.

Почему на линии огня? Потому, что 30 дней, проведенных on-line, в наших условиях действительно очень сильно напоминают активные боевые действия. То прокси-сервер упадет, то почта по дороге перекодировалась десяток раз и приходится изучать санскрит, то одновременно надо попасть в несколько разных мест. Приходится вспоминать забытое искусство изготовления дублей (по этому предмету есть очень хороший учебник «Понедельник начинается в субботу»). В Quake, кстати, по вечерам вместо меня тоже дубль режется, да будет всем известно! Потому-то моим сослуживцам пока так легко живется...

И пока дубли занимаются всеми вспомогательными операциями, ваш покорный слуга находится в свободном поиске ее — самой главной, самой жизнеутверждающей, самой прекрасной Новости Месяца.

Вот она: «Играли, играем, и будем играть». Именно так более 50 процентов опрошенных ответили на вопрос «Как повлиял кризис на покупку вами компьютерных игр?», задававшийся посетителям одного из российских игровых WWW-сайтов. И это не может не радовать и говорит о том, что российский геймер жил, жив и будет жить, несмотря ни на какие эксперименты, устраиваемые Окружающей Средой. Так держать!

А жизнь игрового community тем временем бурлит. Осень, господа. Именно к этому времени года производителями и издателями приберегаются все сладости. И щедро вываливаются на осенней выставке ECTS (European Computer Trade Show) в лондонской Олимпии. За что и получают награды.

В игровой индустрии наметилась явная тенденция к образованию огромных корпораций: вокруг все время кто-то кого-то покупает. Но нас-то интересует не процесс, а результат, то есть новые хорошие игры. Именно за этим мы и будем внимательно следить, пристально вглядываясь в призрачную дымку, которую так хорошо научились пускать нам в глаза ускорители трехмерной графики...

Антон Самбуков
anton@gamecenter.ru



ОКТАБРЬ-НОЯБРЬ

15

В США начались розничные продажи The Rage of Mages или, по-нашему, Аллодов.

16

Компания Sierra обновила интерьер своего виртуального жилья.
<http://www.sierrastudios.com>

17

Объявлено о том, что продолжение так и не доделанного до сих пор Unreal будет разрабатываться фирмой Legend Entertainment.

18

Yamaha Corporation (США) анонсировали колонки YST-MS28, которые разработаны с применением последних достижений в этой области.

19

Creative Labs подала в суд на компанию Diamond, обвинив ее в неправильной рекламе, клевете и других нечестностях в ведении дел.

20

Sierra официально анонсировала автосимулятор Viper Racing, с участием одного из самых лучших спортивных автомобилей Dodge Viper GTS и GTS-R (мощность двигателя 700 л.с.).

21

Открылся сайт, посвященный игре SimCity3000.
<http://sc3000.gamestats.com>

22

Открылся официальный сайт Pro Pilot'99 (www.propilot99.com)

23

Еще одна фирма закрылась. На этот раз — Crack dot Com. Фирма работала над проектом Golgotha.

24

Компания Origin выпустила Wing Commander: Prophecy Gold, который включает Wing Commander: Prophecy и Wing Commander: Secret Ops в одной коробке.

25

Компания Origin начала продажи игры Ultima Online: The Second Age.

26

ElectroTECH Multimedia, сообщила о запуске нового игрового проекта. Рабочее название игры, которая выйдет в апреле 1999 года, — Killer Tank, разработчики проекта — независимая группа Alter Ego.

27

Baseball Pro 2000 не будет. Компания Sierra объявила о прекращении разработки Baseball Pro 2000.

28

Eidos Interactive и Crystal Dynamics подписали соглашение с фанк-звездой 70-х Richard Rowntree и актрисой Marilee Andrada. Они будут озвучивать героев Akuji и Xtra в игре Gex 3: Deep Cover Gecko.

29

Появился очередной автомобиль для Need For Speed III. Это Ferrari 456M. Максимальная скорость — 186 миль/час.

30

По поводу окончания работ над RPG Fallout 2 состоялся большой сабантуй в Калифорнии, в местечке Коста Меса, где размещается штаб разработчиков Black Isle Studios.

31

Подписано соглашение о том, что издателем игр новой команды разработчиков Troika Games LLC (Tim Cain, Leonard Boyarsky и Jason Anderson) будет Sierra Studios.

1

SIN ушел в печать.

2

Отправлен в печать мастер-диск «Войны и мира» — средневековой стратегии от Joymania Entertainment и TopWare Interactive, издаваемой в России фирмой "1C" и студией Snowball Interactive.

3

Red Baron 3d появился в забургорных магазинах.

4

Готова бета Quest For Glory: Dragon Fire и началось бета-тестирование.

5

Компания Nival и издательство Monolith подписали соглашение о лицензировании игры Аллоды 2: Повелитель Душ (Rage of Mages 2).

6

Grim Fandango (новый квест производства LucasArts) появился в американских магазинах.

7

Компания SegaSoft, решила прекратить заниматься изданием игр.

8

Dragon's Lair на DVD. Сегодня она стала доступна небольшому кругу обладателей DVD-ROM.

9

Прекращена работа над онлайн-ролевой RPG Worlds of Fantasy от Games Galore по причине недостатка ресурсов.

10

Вышла NBA Live'99 (Electronic Arts).

11

Команда Fenris Wolf, работающая над 3D-action Rebel Moon Revolution, осталась без издателя — GT Interactive передумала.

12

Фирма Diamond Multimedia уволила 20% своего персонала.

13

Появилась в продаже новая игра от Legend Entertainment, John Saul's Blackstone Chronicles, основанная на рассказах-ужасах писателя Джона Сола.

14

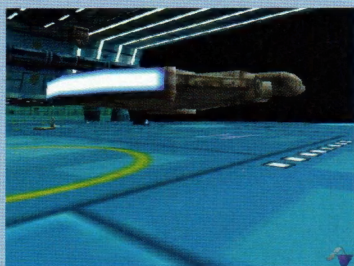
В Штатах прошли очередные игры в PGL (Professional Gaming League). Случилось неожиданное — ранее малоизвестный Immortal сделал Tresh'a со счетом 10:1.

15

Прекратил свое существование проект Daimyo, основанный на движке еще не вышедшей Myth 2: Soulbringer.

SHORT NEWS

● Очередной, уже четвертый по счету, X-Wing готовится компанией Lucas Arts. Действие будет происходить в промежутке между «Империя наносит ответный удар» и «Возвращение джедая». Главная прелесть —



возможность полетать на «Тысячелетнем Соколе» Хана Соло. Игра будет называться X-Wing: Alliance. Будет поддержка 3D-ускорителей, джойстиков с обратной связью и педалей.

● Учредитель премии Grammy, Национальная Академия музыки (National Academy of Recording Arts and Sciences),



рассматривает предложение компании Sierra об учреждении номинации за лучшую музыку в компьютерной игре. Что ж, давно пора. Интересно, кто станет ее первым обладателем?

● В Diablo II от Blizzard будет добавлена поддержка ускорителей трехмерной графики для плавного изменения масштаба и красивых спецэффектов.

И это всё о нем...

Что же еще не хватало WC community?

Знаменитая игра Wing Commander фирмы Origin давно уже превратилась из простого симулятора космического истребителя в многосерийную эпопею с элементами RPG, интерактивного кино и, конечно же, летного симулятора. Так вот, эта эпопея продолжается и, более того, выходит из геймерских компьютеров на широкие экраны кинотеатров.

В то время, пока разрабатывается очередная часть этой космической саги, ее разработчик, фирма Origin Systems, решила сделать подарок всем истинным поклонникам игры, на протяжении уже восьми лет (первый Wing Commander был лучшей игрой 1990 года) воюющих с агрессивными инопланетянами. Подарком является expansion pack Wing Commander: Secret Ops, оформленный в виде заархивированного файла размером более 100 Мбайт и доступного абсолютно бесплатно на нескольких серверах в Internet. То, что фирма называет expansion pack, на самом деле представляет собой новую игру, сделанную на немного доработанном движке от Wing Commander: Prophecy. В рамках этого проекта в Internet создан специальный сервер www.secretops.com, на котором еженедельно появляются для скачивания новые кампании. Всего обещано 56 миссий в семи кампаниях, причем сюжетные линии кампаний разные. Кино, естественно, нет, но есть анимация, построенная на движке самой игры. В игре также есть новые модели истребителей и новые виды оружия.




Но это еще не все. Многие российские фанаты были несказанно счастливы, когда у нас начали издаваться переводы фантастической книжной серии «Wing Commander», написанной по игре. Действительно, куда как приятнее после прочтения очередной главы приключений своего героя разгромить еще пару эскадр килрахи. Что же еще не хватало WC commu-



nity? Правильно — своего фильма.

А съемки этого фильма идут уже вовсю. Называться он будет, разумеется, «Wing Commander». Съемки ведутся в Люксембурге, режиссер (кто бы вы думали?), конечно же, Крис Робертс — отец

компьютерного «Командира крыла». В роли Кристофера Блэйра совсем не Марк Хэмил, который блестяще исполнял эту роль в игре, а молодой (22 года) актер Фредди Принз (Freddie Prinze), сыгравший роль Рэя в известном триллере «Я знаю, что вы делали прошлым летом». И вообще, в фильме мы не увидим многих знакомых лиц, в частности, роль адмирала Толвина будет играть совсем не Мальком Макдауэлл.

Бюджет фильма составит чуть более \$27 миллионов. Также известно, что выход фильма намечен на начало 1999 года, в США, Канаде и Англии его будет представлять 20th Century Fox, а в остальном мире — Sony. 

Там вам не здесь




Да, у нас в стране такое представить даже при разбушевавшемся воображении трудно. Обще-европейский круглосуточный (!) телевизионный канал об играх, геймерах и создателях игр Game One открылся 4 сентября. Презентация и открытие его пришлось как раз на второй день выставки ECTS. Осу-ществился этот проект благодаря сотрудничеству компании Infogrames Entertainment и европейской вещательной корпорации, ведущего игрока на рынке цифрового телевидения Canal Plus. Кстати, Infogrames входит в двадцатку крупнейших издателей игр и явля-

ется единственной в этом списке европейской компанией.

Сегодня на спутниковом канале Game One выходят шесть передач, содержащих новости, обзоры игр, анализ перспектив развития игровой индустрии, интервью и другую информацию игрового мира. «News» — это ежечасовая порция самых свежих новостей: начало новых проектов, начало продаж готовых игр, первые скриншоты, демоверсии, информация о важнейших событиях игрового мира. В программе «Game Play» ведущие игроки критически разносят «в пух и прах» последние изделия игрове-

лателей, а также проходятся и по уже известным и знаменитым играм. Название еще одной передачи, «Top», говорит само за себя — это отчет о десятке самых продаваемых (пока только в Европе) видеоигр. В «Level One» дают советы по прохождению игр (те самые cheats&hints). Программа «Focus» посвящена тематическим репортажам и очеркам о проблемах сегодняшнего дня в сообществе геймеров. И, наконец, «Warp Zone» — это ежедневная передача о все более сильном слиянии игр и кино. Также на канале Game One будет звучать

музыка из уже выпущенных и только разрабатываемых игр.

Студия канала находится в Париже и работает, как и сам канал, круглосуточно. Многие эксперты и телекритики отмечают, что у Game One неплохие перспективы для развития. В частности, считается, что к концу года только во Франции аудитория канала, распространяемого через Canal Satellite, составит более трех миллионов человек. В ближайших планах — трансляция передач канала на территории США. 

Цыплят по осени считают

В начале сентября в Лондоне прошла выставка ECTS'98 (European Computer Trade Show). Если главным ежегодным событием игрового мира является выставка E3 (Electronic Entertainment Expo), проходящая с 28 по 30 мая в США, то ECTS — это главное

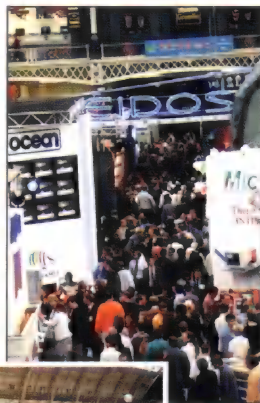


событие европейского игрового рынка. На E3 разработчики и издатели игр обычно представляют новые проекты, сопровождая обещания рисунками художников и рассказами о том, какая это будет

прекрасная игра. А вот на ECTS они держат отчет за свои обещания перед геймерами и выставляют напоказ уже деморолики, демоверсии, а то и готовые игры. Правду говорит народ: цыплят по осени считают.

Некоторые фирмы получают за свои труды награды. Итак, итоги этого года.

В этот раз на ECTS представляли себя и свои продукты более 200 компаний. Призы



за выдающиеся достижения в развитии игрового хозяйства получили 3Dfx Interactive — за лучшее устройство для PC (Voodoo 2), Blizzard Entertainment — за лучшую игру года Starcraft, разработчиком года был назван Rare, а издателем года — Nintendo.

Также на выставке были названы лучшие игры года в некоторых отдельных странах и регионах.

В Японии игрой года оказалась Ultima Online от

Origin, в Испании — Starcraft (то есть испанцы солидарны со всем игровым миром), Quake II был признан лучшей игрой по итогам

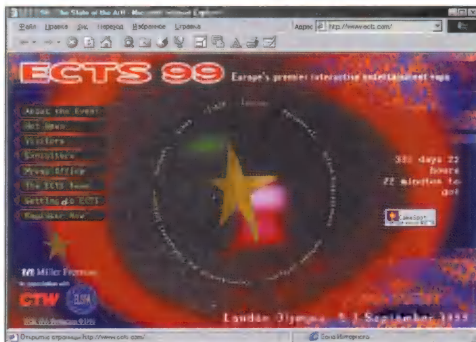
1998 года в странах

Скандинавии

и в Восточной Европе

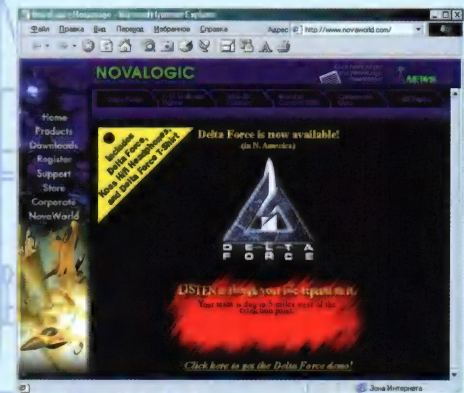
(интересно, учитывалась ли Россия в результатах Восточной Европы — хотя ли русские войны?), сердца и кошельки итальянских геймеров были отданы Blade Runner от Westwood, французы играют в Fallout от Interplay, в странах Бенилюкса живут, видимо, бывшие сержанты

Commandos: Behind Enemy Lines (Eidos) и, наконец, в Германии игрой года стал Jedi Knight: Dark Forces II (LucasArts).



Готовьте эскадрильи к международным боям

Nova Logic на своем игровом сервере www.novaworld.com создает единое боевое пространство для своих авиасимуляторов. Сервис будет называться Integrated Battle Space (IBS-интегрированное боевое пространство) и позволит встретиться в воздухе обладателям F-16 Multirole Fighter, MIG-29 Fulcrum, F-22 Raptor и еще нескольких игр. Пора формировать и тренировать



русскую эскадрилью асов. Кстати, финальное тестирование F-16 и MIG-19 в IBS проводят главный летчик-испытатель настоящего F-16 Джон Фиржион (John Fergione) и испытатель настоящего MIG-29 летчик-космонавт Юрий Приходько. Так что можно считать воздушные бои Россия vs США в виртуальном пространстве открытыми.

Кроме того, разработчики игры получали помощь от одного из ведущих программистов, работавших над профессиональным авиасимулятором Lockheed Martin LMTAS: эта команда трудилась над переносом в программу систем LANTIRN (Low Altitude Navigation and Targeting Infrared for Night), MFD (Multifunction Displays) и HUD.

Одновременно на Integrated Battle Space смогут сражаться сто двадцать игроков со всего мира.

Взлетать будем из Сиэтла

Число зарегистрированных пользователей Flight Unlimited II уже превысило десять тысяч человек.



Looking Glass Technologies представила новую информацию о своем проекте Flight Unlimited III на конференции MicroWINGS Flight Simulation, проходившей в Орландо, штат Флорида. Место действия Flight Unlimited III — Сиэтл со всеми его основными достопримечательностями, выполненными в фотореалистичной высокодетализированной графике. Движок, использующийся в

Flight Unlimited III, позволит увидеть ползущие по земле автомобили и мотоциклы. Разработчики добились этого при помощи рендеринга, работающего в масштабе четыре метра на пиксель. Другой новинкой, примененной в игре, является новая система моделирования погоды, основанная на реальных природных явлениях: погода изменяется динамически и содержит элементы случайности. Кроме того, в игре будут доступны пять новых самолетов, причем один из них реактивный. Разработанный ранее движок был значительно усовершенствован и позволяет реалистичность графики и физической модели поднять на невиданный доселе уровень.

Игра ожидается к концу года.



ПЕРВЫЙ!

Internet-магазин компьютерных игр

URL <http://www.igra.ru>

Первый в России on-line-магазин компьютерных игр официально открылся 1 октября 1998 года. Самые нетерпеливые дальше могут не читать, а срочно заносить в свои Favorites адрес: www.igra.ru.

Новость, надо заметить, по нынешним временам необычная: чаще приходят пресс-релизы с длинными списками антикризисных мер, принимаемых компаниями (сокращение персонала, объема закупок, короче, сплошные сокращения). Тем ценнее именно эта добрая новость от компании ACTIS Systems. По своей сути она такая же главная, как и вынесенная в редакторскую колонку.

В Internet-магазине IGRA.RU на самом деле можно было попасть уже с начала августа, когда началось бета-тестирование. Теперь же закупить пару-другую настоящих лицензионных компьютерных игр может любой желающий. Более того, для этого не обязательно иметь кредитную карту, на данный момент магазин работает с наличными. То есть вы заходите на сервер, заказываете одну или несколько игр, их в течение суток вам доставляет курьер и получает деньги. Это в Москве, в другие города России заказ доставляется службой CityExpress. В дальнейшем платежи будут осуществляться всеми доступными способами, в том числе с помощью системы CyberPlat.



Сейчас в магазине IGRA.RU можно приобрести более 1,5 тысячи игр всех жанров. Создатели магазина утверждают, что цены у них на 5—10% ниже, чем в среднем по Москве. Для постоянных покупателей существует система скидок. Причем скидки можно заработать не только покупая игры, но и с помощью накопления призовых очков, которые начисляются за самые разнообразные действия, например за советы, помогающие улучшить работу магазина.

В перспективе в магазине планируется продавать не только компьютерные игры, но и игровое оборудование — джойстики, рули, виртуальные шлемы и прочее.

Головоломка, доступная только через Internet

Inforian анонсировала 2000: The Quest — игру, предназначенную специально для Internet. На сайте quest.in2000.com игроки могут присоединиться к кибер-охоте и состязаться с игроками со всего света в поиске определенной информации. Группа фанатов головоломок описала эту игру как «самую трудную головоломку в мире». Приблизительно через месяц после начала тестирования бета-тестеры подняли руки в воздух и запросили у разработчиков подсказок. Чтобы пройти 2000: The Quest понадобятся лишь неслабый ум и подключение к Internet. Игра продолжает замечательную традицию, начатую книгой Кита Уильямса (Kit Williams) «Маскарад», написанной в 1979 году, вызвавшей в Англии ажиотажные поиски редкой броши, усыпанной драгоценными камнями. Читатели должны были использовать свое во-

ображение, рассудительность и специальные инструменты (металлоискатель, например), чтобы найти запрятанную или зарытую драгоценность.

Времена меняются и 2000: The Quest отражает современную моду на киберпространство и текущий в нем бесконечный поток инфор-



мации. Инструменты охотников за приключениями сильно изменили свой облик: теперь это в основном поисковые машины, да и драгоценность заменена на билет в кругосветное путешествие. «Мы попытались перенести концепцию «Маскарада» в виртуальный мир и получили задачу, действительно достойную пользователей Internet», — сказал Джимми Ю (Jimmy Yiu), технический директор Web-отделения Inforian.



Снова боевые машины

Accolade анонсировала новую 3D Action-игру, Slave Zero. Slave Zero дает игрокам контроль над гигантской биомеханической боевой машиной будущего и участие в битве против тирании и несправедливости, идущей в огромных футуристических мегаполисах. Игра выйдет весной 1999 года. Действие Slave Zero происходит в далеком будущем в невообразимо большом супергороде в милю высотой, заполненном миллионами людей, самолетов и машин. Это столица государства, которым правит злобный диктатор, использующий для контроля

над поведением населения загадочный источник энергии. Игрок является членом организации повстанцев, которая похищает тридцатиметровую боевую машину под названием Slave Zero. Основная цель игры — уничтожение



диктатора и восстановление спокойной мирной жизни. В городе игрока ждет насыщенный и быстрый игровой процесс, врагов у него будет множество: от пехоты

и танков до пятидесятиметровых роботов — бегемотов. Основным в Slave Zero является вид «от третьего лица», камера свободно перемещается и довольно удачно выделяет активные в данный момент объекты. Здания и улицы очень высокодетализированы и разнообразны, под ногами копошатся люди и автомобили, над головой кружатся самолеты и вертолеты — город живет своей жизнью. Кроме использования многочисленных видов оружия, Slave



Zero способен подбирать автобусы или отламывать куски зданий и швырять их во врага. Accolade объявила, что многопользовательская игра будет очень продвинутой и одновременно в ней смогут принимать участие до шестнадцати человек: через Internet, сеть или модем. Минимальные системные требования Slave Zero соответствуют амбициям игры: Pentium 200 и 3D-акселератор.

КОМПЬЮТЕР — ДВЕРЬ В СРЕДИЗЕМЬЕ

Книги Толкиена были в жизни каждого из нас. Кто-то переболел ими и забыл, а кто-то до сих пор, несмотря на возраст, продолжает играть в ролевые (имеются в виду не компьютерные, а реальные) игры, но равнодушным книги о хоббитах, эльфах и гномах не оставили никого.

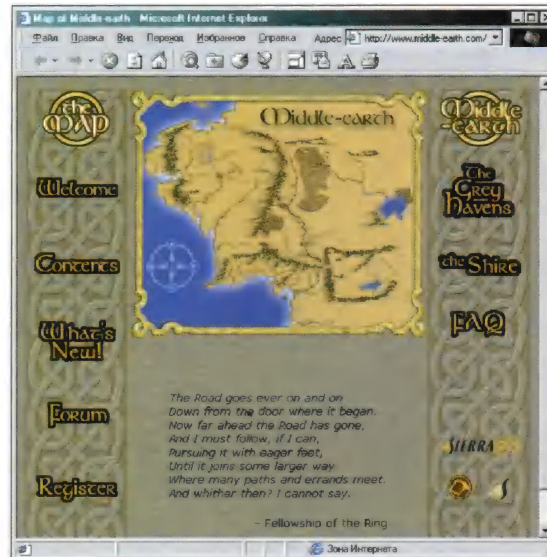
Этой игры ждали все: и истинные поклонники творчества Толкиена, и просто любители хороших компьютерных игр. Итак, фирма Sierra, а точнее ее подразделение Yosemite Entertainment, разрабатывает новую трехмерную RPG Middle Earth. Это будет on-line-игра с поддержкой до 10 тысяч одновременно играющих пользователей. Мир игры построен полностью в соответствии с миром, созданным Толкиеном в его книгах «Сильмарилион», «Хоббит, или Туда и обратно», «Властелин колец». Разумеется, в Middle Earth будут воссозданы как окружающая среда, так и все герои и создания, с которыми мы встречались в книгах. Кстати, забудьте сразу о разнообразных телепортах и мгновенных переносах с места на место с помощью магических заклинаний. Так как игра полностью соответствует

вселенной Толкиена, то передвигаться вам будет разрешено только пешком или верхом на лошади. Пространство Средиземья будет содержать около 20 тысяч областей размером 3200x3200 точек. Временем действия выбрана четвертая эпоха, то есть после окончания приключений, описанных в книгах Толкиена. По словам разработчиков, это сделано для того, чтобы не стеснять игроков каноническими рамками произведений Толкиена, а дать им возможность творчески развивать мир Средиземья.

Естественно, все то, что произошло в Средиземье ранее, будет влиять на дальнейшее развитие событий, как история любого

государства влияет на его будущее.

Играть можно будет хоббитом, человеком, эльфом или гномом. Доступные профессии — воин, целитель, волшебник, вор, алхимик и другие. В начале игры можно будет очень подробно настроить внешний вид своего героя, предметы, которыми он обладает, и т. д. Можно будет завести домашних животных (кошек, собак) или приручать диких. В игре будет огромное количество разнообразных NPC с очень сильным интеллектом. Некоторых из них можно будет нанимать к себе на службу, но чаще придется доказывать свои добрые намерения и иметь



высокую репутацию, чтобы они согласились «дружить» с вами. Если герой в процессе игры «погибнет», то придется начинать игру заново, с новым героем. Очень тщательно относятся разработчики Средиземья также и к моделированию погодных условий. Вашему передвижению по континенту могут помешать дождь, снег, туман, ураган, и, наоборот, ясная солнечная погода только поможет вашему герою.

Вид в игре будет от третьего лица (как Diablo или Ultima), а еще будет встроена IRC-подобная чат-система. Движок игры трехмерный, вся графика основана на полигонах, поэтому в минимальных требованиях игры явно указано наличие 3D-ускорителя. Вообще, минимальные аппаратные требования впечатляют: Pentium 300 МГц, 32 Мбайт RAM, 500 Мбайт свободного места на жестком диске, ну а про видео я уже сказал. Но в любом случае есть время для подготовки своих компьютеров к походу в мир Толкиена — бета-тестирование игры начнется только в третьем квартале будущего года. А пока все желающие постоянно следить за развитием событий могут посещать официальный сервер игры www.middle-earth.com, который открылся 22 сентября, в день рождения Фродо и Бильбо. 



Наши будни (в смысле хроники)

О Ларе Крофт написали книгу! За границей она стоит 25 долларов, а называется *Lara's Book: Lara Croft and Tomb Raider Phenomenon*. Осознав эту новость, один из редакторов журнала MegaLa... тьфу, то есть MegaGame, бросился в Internet искать текст. Он не отрывался от компьютера несколько часов. К вечеру из его угла раздался крик: «Internet — гад, прокси — <SENSORED> !!!», из чего был сделан вывод, что редакция снова осталась без связи с внешним миром...

SHORT NEWS

● Докатались. В новой игре People's General от SSI действие будет происходить в наше время, а воевать будут... русские с китайцами.

● Фирма PlayMates будет выпускать пластмассовые игрушки в виде героев популярных компьютерных игр. Первой будет Лариса из Tomb Raider.



● Оказывается, есть такая должность — Official Voice of Reason on the Diablo II project. Официальный голос разума проекта Diablo II! Сильно...

● Появилась фирма, которая будет заниматься исключительно звуковым оформлением игр различных производителей. Называется она GameBeat.

● Очередную попытку создать искусственную жизнь предпринимает компания Gee Whiz в игре Chronicles of Jaruu Tenk. Предыдущие попытки можно наблюдать в играх Creatures и Creatures 2 компании CyberLife.

● В коробки с играми начинают вкладывать множество дополнительных бонусов. Компания Working Designs вдобавок к своей RPG Lunar:Complete дает видеодиск о том, как делали игру, тряпичную карту, множество рисунков и руководство, переплетенное в виде книги. Кто больше?



Виртуальным гонщикам — реальные призы



Как вам такая новость, фанаты автосимуляторов? Центр интерактивных гоночных развлечений NASCAR Silicon Motor Speedway и фирмы Creative Labs и 3Dfx Interactive объявили о планах проведения чемпионата по компьютерным автомобильным гонкам с главным призом в 30 тысяч долларов. Соревнования пройдут в следующих центрах Speedway: Mall of America, расположенном в штате Миннесота, Woodfield Shopping Center (Иллинойс), Galleria (Даллас) и Irvin Spectrum Center

(Калифорния). Виртуальные автогонки, фактически соответствующие настоящим, будут происходить в двухместных машинах класса NASCAR, укрепленных на специальных подвижных платформах. Их подвеска управляется компьютером и позволяет игроку прочувствовать каждый бугорок трассы, толчки и другие ощущения, испытываемые водителем машины, несущейся со скоростью 260 км/ч. Дейл Джаретт (Dale Jarrett), участник реальных гонок NASCAR Winston Cup, сказал: «Я восхищен тем уровнем реализма, который могут обеспечивать современные интерактивные развлекательные системы. Взавшись за руль



симулятора, я сражался за каждый дюйм трассы почти так же, как и в настоящих соревнованиях, происходящих каждое воскресенье на трассах NASCAR».

3Dfx Cup, по словам представителей фирмы, был затеян в связи с растущей популярностью гоночных лиг и центров, подобных NASCAR Silicon Motor Speedway. Так как их численность увеличивается с каждым днем, то фирма надеется, что данное мероприятие станет регулярным и за ближайшую пару лет расширится до общенационального масштаба, а там глядишь — и до мирового.

Все участники виртуальных соревнований должны быть совершеннолетними, регистрация в конкурсе стоит \$10, но при регистрации игрок получает бесплатно футболку с логотипом 3Dfx. Все победители получают денежные призы: гонщик, занявший первое место в профессиональном классе, получит \$5000, в классе ветеранов — \$2500, а в классе новичков — \$1250.

MICROSOFT СКАЗАЛА: «НАДО!»...

Производители компьютеров, процессоров, видеокарт и прочего очень тяжелого (особенно для кошелька) обеспечения и периферийных устройств, взяв под козырек, ответили: «Есть».

А дело было так. Чувствуя, что нынешние компьютеры уже не справляются с растущими в геометрической прогрессии запросами различных программ, Microsoft позвал Intel. К этой сладкой парочке присоединились и другие официальные лица разных компаний, в том числе и разработчики игр. Раскурили они трубку мира и стали DOOMу думать: «кто виноват и что делать». Виноватого, естественно, не нашли, а вот что делать, решили. Так появился на свет очень важный и толстый (512 страниц) документ под названием «PC99 System Design Guide», что можно перевести как

руководство по разработке или просто спецификация PC99. Нас в этом талмуде интересует, главным образом, та часть, в которой определяется, каким должен быть в 1999 году компьютер геймера, чтобы и геймер был счастлив, и умные дяди и тети из



гигантских корпораций спали спокойно. Итак, Entertainment PC (игровые или развлекательные компьютеры), выпускаемые в 1999 году, должны аппаратно обеспечивать высокопроизводительную двух- и трехмерную графику, полноэкранный MPEG2 и DVD-Video. Процессор в этих компьютерах должен быть

с частотой не ниже 300 МГц, памятью — не менее 64 Мбайт. PC99 должен обязательно иметь DVD-дисковод и внутренний факс-модем с поддержкой протокола V.90 (56 Kbps). Для описания аудиосистемы компьютера конца XX века выделен целый раздел в 18 страниц. Что же мы из него узнаем? Самое главное — теперь звуковые платы должны предназначаться только для шины PCI и не должны использовать DOS-драйверы. Кроме того, рекомендуется аппаратная поддержка 3D-звука и наличие возможности подключения к высококачественным цифровым усилителям. И вообще, аудиоподсистема должна соответствовать по качеству Hi-Fi аудиоцентру. В новых компьютерах обязательны присутствие видеовыхода для подключения телевизора и отсутствие шины ISA. Естественно, компьютеры для

Командовать парадом будут...

Определен состав Совета Конференции разработчиков компьютерных игр на 1999 год. Совет состоит из пятнадцати ведущих экспертов, представляющих все жанры и все игровые платформы. В 1999 году это будут следующие уважаемые люди:

Хэл Барвуд
(Lucas Arts Entertainment)
Тим Брэнгл (независимый разработчик)
Луис Кэстл
(Westwood Studios)
Элэйн Диттон
(Incredible Technologies)
Алекс Дюнн
(журнал Game Developer)
Андреа Фюттер
(Purple Moon),
Рон Гилберт
(Humongous/Cavedog Entertainment)
Крис Хеккер
(Definition Six)
Роджер Хольцберг
(Walt Disney Imagineering),
Роберт Хьюбнер
(Nihilistic Software)
Дэйл Мок
(Hypnos Entertainment),
Марк Миллер
(Harmonix Music Systems),
Дэвид Перри
(Shiny Entertainment)
Роберт Терсек
(Sony Online)
Джош Уайт
(Vector Graphics)

Следующая конференция разработчиков, тринадцатая по счёту, пройдет с 15 по 19 марта 1999 года в Сан-Хосе, штат Калифорния.

развлечений, согласно новому стандарту, должны обязательно комплектоваться игровыми манипуляторами, причем рекомендуется все внешние устройства подключать с помощью USB, полностью отказавшись от LPT- и COM-портов.

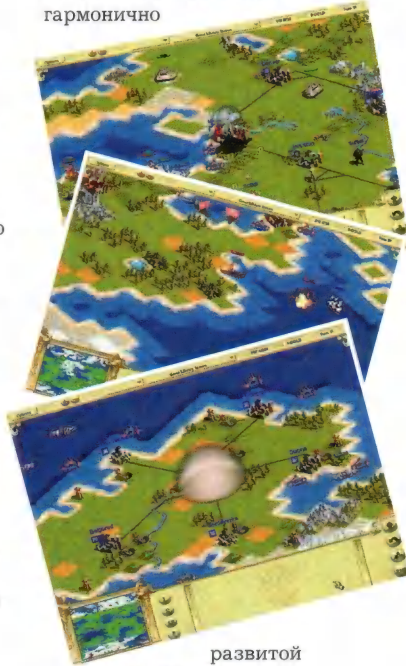
Ну что ж, документ принят большинством голосов, утвержден и... принят к исполнению? А вот это уже будет зависеть от того, как за этот новый PC99 проголосует потребитель. А он, как известно, голосует кошельком.

Какая цивилизация правильнее?

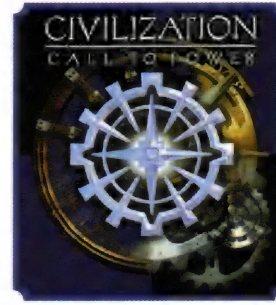
Все таки Сид Мейер лишился права на торговую марку Civilization. И теперь его следующий проект называется Alpha Centauri.

А благополучное окончание судебных процессов вокруг торговой марки Civilization явилось для Activision «зеленым светом» для начала рекламной кампании своего будущего хита Civilization: Call To Power. Activision, руководитель проекта Сесилия Бараджас (Cecilia Barajas) и вся команда разработчиков собираются восстановить былую популярность истинно походовых стратегий. И это сейчас, когда на рынке полностью доминируют стратегии в реальном времени или всевозможные жанровые гибриды. Call To Power отводит игроку роль создателя цивилизации и ее хранителя. Элементы игры позволяют развивать военный, политический, научный и культурный потенциал своего народа, который вначале представляет собой жалкую кучку дикарей. Как и всякая игра, симулятор мира Civilization: Call To Power имеет множество амбициозных целей. Отрезок времени, отведенный игроку на развитие, — семь тысяч лет: от 4000 года до н. э. до необозримого будущего — конца третьего тысячелетия. Настоящие фанаты подобных игр могут включить микроменеджмент и регулировать малейшие факторы, способные

повлиять на развитие цивилизации как в городах, так и за их пределами. Этим разработчики и хотят поразить игроков: «эффектом домино», то есть достаточно сделать один неверный шаг — и ваше общество превратится из гармонично



развитой республики в милитаризованную высокотехническую империю, отвергающую всю гуманитарную сторону жизни общества. В масштабе глобальной истории каждая мелочь играет свою роль, и каждая из этих ролей является



главной. Call To Power будет гораздо разнообразней, чем классическая Civilization II: новые чудеса света, юниты, здания, изобретения, доктрины, формы правления и т. д. Еще одна особенность — игра уходит на целое тысячелетие в будущее, там мы увидим множество интересного: виртуальные войны, экотеррористов, новые приемы в дипломатии, множество новых стратегий и тактик и гораздо больше различных путей к победе, чем в оригинальной Civilization II. Со всем этим разнообразием факторов Call To Power является одноэкранным решением походовой стратегии, то есть вам не придется прыгать по десяткам окон, чтобы предпринять что-либо. Один экран на все, довольно элегантное решение. Хотя те, кто привык к классическому стилю Civilization, могут включить и многоэкранный режим. Civilization: Call To Power выйдет к Рождеству, и помимо самой игры в комплект поставки войдут редактор уровней и модуль поддержки многопользовательской игры. Минимальные требования у Call To Power приемлемы практически для любого геймера в наше время: Pentium 90 и 16 Мбайт RAM.

SHORT NEWS

■ Есть такой хороший фильм — «Храброе сердце» (Braveheart). По его мотивам Eidos Interactive будет делать стратегию Tartan Army. И может быть, там будет Мэл Гибсон



■ Между прочим, мышки с интерфейсом USB работают с большей (в два раза) частотой передачи информации, чем мышки с обычными COM- или PS/2-портами.

■ В Test Drive 5 от фирмы Accolade будет включена московская трасса. Еще бы «Жигули» туда добавить...

■ Еще один показатель популярности Unreal: его портировали на Макинтош.

■ Starcraft не перевалил за миллионный рубеж проданных копий. А если добавить к этому пиратские диски?..

■ Activision не может решить, как в новой игре Civilization: Call to Power народ должен выражать признательность правителью за прогресс в развитии. Объявлен конкурс: кто придумает лучший способ, тот будет увековечен в титрах игры, а также получит бесплатно одну из первых коробок с Civilization: Call to Power, подписанную командой разработчиков.

■ Все хранители подземелий обречены ждать появления цифры 2 после названия своей любимой игры Dungeon Keeper как минимум до марта 1999 года.

ЯКУДЗА БЕССМЕРТНА

Alienphobia анонсировала свою новую игру — футуристическую стратегию реального времени в стиле киберпанка Tokyo Senso. Лидер проекта Александр Оланд (Alexander Ahlund) и Хит Экстон (Heath Axton), президент (president) Alienphobia, предоставили некоторую информацию о Tokyo

Senso. В игре три враждующие стороны: Якудза, Оташи и полиция Нью-Токио. Якудза — это раса гордых мафиози, Оташи — обыкновенные бандиты, ну а полиция есть полиция. У каждой стороны есть штаб. Строить здания игроку не придется — он будет их захватывать, ведь он в огромном мегаполисе будущего. Senso будет

отличаться огромной интерактивностью и количеством NPC. В основном это мирные горожане, занимающиеся своими делами. Их можно ограбить, убить, обокрасть, угнать у них машину, взять в заложники (естественно, это могут делать все, кроме полиции). Но это не очень прибыльное дело — грабить, да и довольно опасное.

Проще всего можно заработать на наркотиках и казино. Среди технических возможностей Tokyo Senso — многопользовательская игра, свободно перемещающаяся камера обзора, огромное количество уровней, и все это протекает на фоне чередующихся дней и ночей, смены времен года и погоды.



alienphobia software
"Hell, you might even go so far as to say we are scared of aliens."

А у нас...

Новости отечественного происхождения.
Можно сказать «Made in Russia»

А вы думали, что
у российских фирм
новостей нет?
Ну-ну...



Нет, у нас не газ в квартире, а новости от российских фирм. Разработчиков и издателей. Действительно, слухи о скоростной кончине российского игрового рынка, которые начали было расплываться черным туманом в рядах геймеров, не соответствуют действительности. Разработчики говорят: «Делали, делаем и будем делать». «Издавали, издаем и будем издавать», — вторят им издатели.

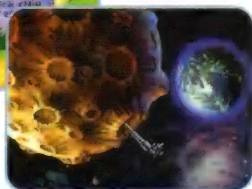
Компания «1С» выпустила в продажу игру «Дача кота Леопольда, или Особенности мышиной охоты». Те, кто заигрывался когда-то в «Гоблинов»,

замечают много общих моментов в этих играх. Идея та же, но реализация основана на любимом не только детьми, но и взрослыми, «народном» мультфильме.



Компания «Бука» порадовала снижением цен на «Вангеров» в течение октября и готовит к выпуску несколько новых проектов. Вот-вот мы наконец увидим и сможем оценить не на словах, а на деле юмористический квест «Петька и Василий Иванович спасают Галактику» (разработчик — SBG). С Петькой и его бравым командиром все ясно: посмеемся мы над их приключениями вдоволь. Опять же, игра получилась антикризисная: «Бука» предлагает всем желающим сделать предоплату в размере 15 долларов

и таким образом сэкономить на разнице курса сейчас и на момент релиза. В ноябре «Бука» обещает выпустить «Русскую рулетку 2»



(разработчик — Logos), а в декабре — «Шторм». Последнюю делает команда «Мадия», игра представляет собой фантастический боевой симулятор атмосферных летательных аппаратов (которые сложно назвать самолетами). Игрушка разрабатывается на



оригинальном 3D-движке, будет сильный AI, который, кстати, будет составлять ежедневные миссии. Как говорят сами разработчики, игру можно будет проходить неоднократно, при этом содержание миссий и их последовательность и содержание каждый раз будут разными. И еще «Букой» обещана локализация Jagged Alliance 2.

Плавненько переходим к планам еще одной российской фирмы — Snowball. «Дона Капоне» мы уже получили (а в октябре будет бесплатный add-on про поездку Капоне в Лас-Вегас), теперь ждем локализованную «Войну и мир» (ту самую, которая «Knight and Merchants» от TopWare Interactive), «Ярость: Восстание на Кронусе» (она же «Shogo: Mobile Armor Division» от Monolith Productions) и «Всеслава Чародея». «Всеслав» будет представлять собой «смещение жанров» стратегии и RPG на основе нелинейного сюжета и настоящих героев из «Летописи времен». Будет исторически достоверный игровой мир, действие происходит в Древней Руси в XI веке — славяне, половцы, викинги и бродники.



А вот фирма «Дока Медиа» объявила о не самых лучших изменениях в своей осенней издательской программе. Так, мы не увидим уже в этом году разработок команды «Наши игры» из Санкт-Петербурга — «Королевство Снов» и «Плюм Бум». На более поздний срок перенесен выход игры «Вьюга в пустыне». Зато в октябре на прилавках магазинов совершенно точно появится игра «Шахматные баталии» (разработчик — Empire Interactive), от которой можно

получить гораздо больше удовольствия, чем от обыкновенных шахмат. Также «Дока» ведет переговоры все с той же Empire Interactive о локализации и издании в России новейшего симулятора боевого вертолета Apache Navos. Игра

вполне может появиться в русском варианте одновременно с ее выходом на Западе в конце ноября.

Как говорят представители компании, «Акелла» разрабатывает «новое слово в жанре RPG, принципиально

новую игру» под названием «Архипелаг» (главное, что не ГУЛАГ). Действие игры разворачивается на просторах загадочного архипелага, где, кроме людей, обитает множество невероятных существ: злобных монстров, странных животных

и таинственных рас, лишь отдаленно напоминающих человека. Чтобы открыть все тайны архипелага, нужно победить во множестве наземных и морских сражений, исследовать заброшенные подземелья и развалины, где на каждом шагу подстерегает опасность, а главное — собирать информацию (легенды, слухи) и делать правильные выводы: ведь от ваших решений зависит судьба всего архипелага.



А у них...

Зарубежные фирмы наделяют новыми возможностями старых героев и строят новых.

Интересно, каких игр ждут с большим нетерпением — новых российских разработок или продолжений нашумевших игр западных фирм?

Теперь посмотрим, что творится у зарубежных разработчиков и издателей. Их, естественно, больше, и новинками они нас балуют чаще. Чего же мы ждем от них с наибольшим нетерпением?

К Рождеству компания 3DO «орелизит» всех нас долгожданной третьей серией «Героев Силы и Магии» — Heroes of Might and Magic III. Судя по скриншотам, демам и пресс-релизам, ожидается потрясающая графика, 118 типов войск, 8 типов замков,



128 артефактов, 64 заклинания и увеличенный размер карт и поля боя. Теперь каждый артефакт будет иметь некоторый вес (в смысле массы) и соответственно будет ограничивать подвижность героя. Магия будет разбита на четыре школы, и героям придется учиться каждой из них (начинаются похождения с M&M), при этом герои смогут обмениваться заклинаниями.

Вlizzard, великий и ужасный, продолжает томить нас ожиданием продолжения Дьяволиады — Diablo II. Увидим мы его не раньше 1999 года. В нем будет пять видов героев (Amazon, Necromancer, Paladin, Sorceress, Barbarian), возможность найма помощников, гораздо большее количество квестов, компенсированное необязательностью исполнения их большей части (как в родном Российском законодательстве). Диалоги в игре станут более насыщенными (срочно учите английский), а вместо одной деревушки Tristam действие будет происходить в четырех крупных городах и их подземельях. На улицах городов будет кипеть жизнь: по ним (по делу и просто так) будет слоняться куча NPC.

Вот-вот выйдет продолжение одной из популярнейших стратегий Settlers III.

Полностью трехмерная графика, три компании (римская, египетская и азиатская), возможность выбирать



расу в начале игры, 5—6 типов судов и другие вкусности, включая красочные видеоролики.

Для снятия нервного напряжения у водителей после тяжелого дня, проведенного на не обремененных правилами дорожного движения улицах наших городов, можно порекомендовать продолжение знаменитого дорожного триллера Carmageddon II, которое должно выйти в ноябре этого года. Игра стала еще более



реалистичной и жестокой. Пешеходов стало больше, реалистичность их

умерщвления сильнее, появилась возможность разносить «к чертям» непрочные (например, стеклянные) стены, стала «красивше» смесь грязи и крови. Наслаждайтесь.

Огорчив многих поклонников X-COM'a выпуском Interceptor, компания Microprose продолжает эксперименты. Теперь нас ждет Unreal-подобный трехмерный action X-COM: Alliance. Вот только управлять вы будете уже не одним героем, а целым отрядом. Управление будет реализовано по принципу переключения между персонажами, которые в свободное от вас время будут контролироваться AI.

А вот от ребят из фирмы Eidos мы все ждем не дождемся продолжения похождения неотразимой Ларочки Крофт, любимицы одного из редакторов MegaGame. В Tomb Raider III Лара (естественно, с вашей помощью) займется поисками осколков таинственного метеорита, упавшего в Антарктику миллионы лет назад. Действие будет проходить в джунглях Индии, на островах в Тихом океане, в Неваде и Лондоне. Всего — 15 уровней, проходить которые можно в любом порядке. Большинство нововведений строится на световых эффектах: прозрачные платформы, боящиеся света враги, погодные эффекты... Кроме того, обещается более реалистичное поведение врагов и улучшение качества окружающих пейзажей. Ларе будет доступно множество разнообразных средств передвижения и несколько новых движений.



Мы ждем Вавилон

Игра по сюжету сериала

Если Wing Commander мы теперь будем смотреть на широком экране, заедая попкорном и запивая кока-колой, то в Babylon 5 скоро можно будет поиграть. Об этом позаботилась фирма Sierra. Как обычно водится, в конце мая на E3 она заявила о разработке игры Babylon 5: Space Combat Simulator, а уже на ECTS представила видеоролик и первые скриншоты. И то и другое весьма впечатляет. Что же это будет за игра?

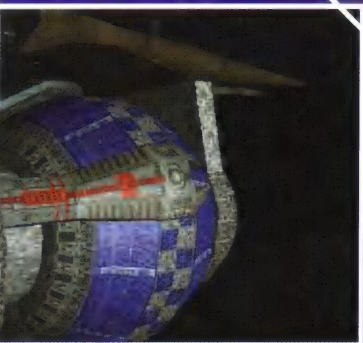
Делается игра по сюжету одноименного сериала (ну кто не знает Ваську?), сценарий, само собой,



Дж. Майкла Стражински, действие происходит в начале пятого сезона сериала, то есть после Земной гражданской войны. Музыка для игры (а она действительно потрясающая) пишет композитор сериала Кристофер Франк. Что касается графики, достаточно сказать, что в игре используются компьютерные трехмерные модели кораблей фирмы Netter Digital, изготовленные для съемок фильма.

На данный момент разработчики называют минимальными системными требованиями Pentium 166 МГц и обязательно 3D-ускоритель. Игра будет поддерживать только аппаратное ускорение, причем с использованием Direct3D и glide, а вот OpenGL пока что под вопросом. Кстати, трехмерный звук будет тоже только на тех машинах, которые позволяют это аппаратно. Ну и, конечно же, будет поддерживаться технология force feedback.


В Babylon 5: Space Combat Simulator будет и однопользовательский режим, и multiplayer (на TCP/IP и IPX). Предполагается, что в игре смоделируют около 50 видов боевых кораблей (истребителей и флангманов), а также транспортные суда. Игрок сможет



полетать на StarFury, Thunderbolt, а в многопользовательской игре — на истребителях Центавра, Драги, Минибара и Нарна. Игрок сможет в любой момент, а не только по окончании миссии, залетать в док,

используя для этого автопилот либо ручное управление. А если вы будете находиться на расстоянии вытянутой руки от взрывающегося врага, то у вас появится хороший шанс отправиться к праотцам вместе с ним, во всяком случае, сильнейшие повреждения корабля вам точно обеспечены. Причем все перипетии ваших боевых вылетов можно будет сохранить для потомков как в виде видеозаписей, так и скриншотов.

Сами разработчики заявляют, что в игре, кроме космических боев, будет присутствовать элемент стратегии, активное действие продолжится и в гиперпространстве, сюжет будет нелинейным, боевые 3D-пространства — огромными, и вообще игра станет гораздо лучше, чем Wing Commander. Что ж, поживем — увидим. Выход игры запланирован на весну следующего года.

И еще один интересный момент: в коллективе разработчиков Вавилова трудится программист Василий Филипов. Наши люди есть везде! 

SHORT NEWS

Компания Blizzard объявила конкурс на создание лучших NPC для игры Diablo II. Желающие могут попытаться счастья и создать уникальных героев. Описание персонажа должно быть не менее 600—1000 слов. Свои предложения отсылайте по адресу kali@blizzardgames.com

Компания 2AM в ближайшем будущем собирается выпустить две новые Internet-игры. Chain of Command — это военная стратегия, в которую смогут играть сразу несколько сотен человек, изображая из себя солдат в Нормандской битве 1944 года. Вторая игра — Invisible Hand — представляет собой экономический симулятор, в котором условием выигрыша будет наибольшее количество виртуальных денег.

Всего за 10 дней демоверсию игры Speed Busters: American Highways от Ubi Soft Entertainment скачали более 75 000 человек, это превзошло все ожидания. В полном варианте игры должна быть потрясающая настраиваемость, в результате чего можно будет получить 96 вариантов треков и 120 конфигураций машин. Планируется и выкладывание новых треков, автомобилей и других добавок на официальном web-сайте игры www.speedbusters.com.

Идет закрытое бета-тестирование игры Ultima Online: The Second Age очень популярной RPG компании Origin. А вот выход ближайшего конкурента Ультивы, полностью трехмерного EverQuest'a, отложен фирмой 989 Studios на первый квартал будущего года.

Origin и Electronic Arts планируют установить серверы Ultima Online в Европе в начале будущего года. Территориально они будут находиться в Германии.


Пакомый кусочек Звездного пути

Даже не кусочек, а целый кусище оттяпала фирма Activision от огромного вкусного пирога под названием Star Trek. Этот телесериал впервые появился на американских телеэкранах в 1966 году. К сегодняшнему дню семейство Звездного пути состоит из трех телесериалов — Star Trek: The Next Generations, Star Trek:


Deep Space Nine и Star Trek: Voyager. Плюс к этому еще восемь кинофильмов, а к Рождеству выйдет девятый — Star Trek: Insurrection.

Всем этим богатством владеет и управляет Paramount Pictures. Именно с этой компанией (а вернее, с ее подразделением Viacom Consumer Products) в конце

сентября Activision заключила договор на десять лет о передаче ей прав на издание всех развлекательных продуктов, связанных с торговой маркой Star Trek. Причем эти права распространяются не только на игры для PC, но и на все игровые платформы. Это действительно огромные деньги. Уже вышла масса

компьютерных игр самых разных жанров по мотивам Звездных путей, еще куча находится в разработке, а сколько их выйдет за десять последующих лет — страшно подумать. В общем, руководству Activision остается, попивая шампанское в честь удачной сделки, получать денежки! 

Сладкая парочка

Take Two Interactive и Delphine Software, создатели Fade to Black и Motoracer, анонсировали новый проект 3D Action/RPG под названием Darkstone. В Darkstone игрок будет управлять сразу двумя персонажами. Кроме того, игра будет иметь генератор квестов, причем каждый квест состоит из 30 уникальных уровней. Darkstone создается на основе Direct3D API от Microsoft и будет использовать все преимущества технологии DirectX 6.0 — поддержку новейших аппаратных средств и многопользовательской игры, идущей через любые сетевые протоколы. Продукт появится в продаже весной 1999 года. 

SHORT NEWS

● Компания Westwood начала поиски партнера для производства фильма по мотивам стратегии реального времени (RTS) Command&Conquer. Во как — RTS на широком экране кинотеатра «Кодак-Киномир» с Долби-стерео и попкорном. Что еще геймеру нужно для полного счастья? Если у Westwood все получится, то следом за C&C появятся фильмы по Lands of Lore, Kyrandia и другим играм.



● У Heroes of Might and Magic III, оказывается, есть конкурент. Называется Age of Wonders, издателем подвизался Epic, а подробности на www.ageofwonders.com. Там красиво.



Симулятор бога


Мания величия на базе DirectX 6

Очень скоро все, кого мучает мания величия, получат, наконец, достойную игру. И, может быть, лекарство от мании. Случится это в ноябре, а игра будет называться Populous: The Beginning. Жанр сего произведения можно определить как «симулятор бога» — вы управляете (как и положено богу) небольшим племенем, ведя его по жизни 5 миров и 25 уровней, на самом же деле это, конечно, «стратегия» (хотя, вообще говоря, класс «стратегий» представляется весьма искусственным — к нему причисляют столько принципиально разных игр!). Изготовитель этого чуда — компания Bullfrog, а издатель — Electronic Arts. У игры есть даже официальный сайт www.populous.net. Демоверсия вышла 2 октября, а официальная дата релиза — 15 ноября. Игра эта трехмерная, и применение нового особого движка, по словам производителей, сулит нам простоту революции и доселе невиданные игровые прелести. Игра потребует установки на ваш компьютер шестой версии DirectX. Вот такая современная игрушка. Кстати, обещана поддержка всех (!)

типов графических акселераторов. Играющий отправляется в древний мир, который представлен глобусом, где расположены острова, разделенные небольшими проливами. Будучи богом, можете полюбоваться на свои изображения в виде идолов, качающих



головами, коих на островах и в деревнях будет в избытке. На самом деле это уже третья серия игры Populous, первая часть которой вышла еще в 1989 году. Вторая появилась через три года, а потом настал долгий перерыв. И вот на рубеже тысячелетий разработчики решили вернуться к

истокам жанра. Новая игра совсем не хитрый маркетинговый трюк, а серьезная переработка, как техническая, так и общей идеологии игры. 




Старье берем

Bungie Software объявила о запуске беспрецедентной программы, призванной помочь игрокам (но больше, наверное,

копию своей новейшей игры Myth II: Soulblighter. Для этого достаточно прислать старую игру, поступивший подобным образом получит от Bungie скидку в \$10 на Myth II, розничная цена которого заявлена в размере \$49.99.

Небезынтересно, что эта программа распространяется и на игроков, владеющих компьютерами Macintosh, они могут получить ту же скидку, прислав CD-ROM с Macintosh-версиями Warcraft II или Command & Conquer. Примечательно, что возврат и обмен собственных дисков Bungie не

производит, то есть под действие программы не попадают диски с первой частью игры, называемой Myth: The Fallen Lords. На сайте Bungie (www.bungie.com/store) уже начат прием предварительных заказов — Myth II ждет своих фанов! 



фирме) превратить дистрибутивы устаревших игр, таких, как Age of Empires, Starcraft и Total Annihilation, в

СПОРТ, СПОРТ, СПОРТ

За последнюю неделю в списках новых релизов проскочили сразу три спортивных игры. Переходим на виртуальные занятия спортом? А чемпионат — на фиг?

Релиз NHL'99 от EA Sports стал для многих неожиданностью. Все ждали Дему, точной даты релиза объявлено не



было, говорили, что это случится зимой следующего года. И тут — на тебе, трах-бах, пресс-релиз от

Electronic Arts: мы, мол, зарелизили и отправили в магазины NHL'99. Партизаны. Очевидно, вся комбинация была разыграна для того, чтобы игра не появилась у пиратов раньше, чем в магазинах. Цель была достигнута.

Несколько штрихов, сильно добавляющих реализма в игру, — вспышки фотоаппаратов и отражение хоккеистов на льду. Движения хоккеистов были реализованы по технологии motion-capture при участии звезд Национальной Хоккейной Лиги Маркуса Насланда и Джона Вандебрука. NHL'99 имеет весьма развитое меню со множеством настроек, а также стандартную систему управления хоккеистами на площадке и шесть режимов игры: tournament, playoffs, season, exhibition, shootout и coaching drills.

А вот спортивный симулятор попроще. Проще в смысле спецэффектов. Речь идет о Roland Garros'98, изданном французской

компанией Grolier. Roland Garros, как известно, является одним из крупнейших в мире открытых чемпионатов по теннису и проходит во Франции. Необходимо отметить, что практически все французские игрушки отличаются чрезвычайно удобным интерфейсом и хорошим gameplay. Не составил исключения и Roland Garros'98. Ничего лишнего, все только по делу.

Видеонастройки позволяют выбрать только разрешение экрана, аудио включает регулировку уровня звука по 5 различным составляющим, типа голоса диктора, возгласов болельщиков и т.п. Управление может осуществляться джойстиком или с клавиатуры. В первом случае, не считая перемещений, вы пользуетесь практически только одной кнопкой, регулируя ею момент и силу удара. Из приятных свойств можно отметить возможность игры по сети с друзьями, а также

возможность сохранения матча в любом месте, поэтому вам не придется часами «находиться на корте», как это делают спортсмены в настоящих турнирах.

Еще одна спортивная игра — 3D Ultra MiniGolf Deluxe от компании Sierra. В общем-то, этот детский



гольф представляет собой переиздание предыдущей версии с добавлением девяти новых лунок или, точнее, трасс к лункам.

Изюминкой этих

люкс-трасс является введение всяческих активных персонажей, мешающих закатить шарик в лунку. Ваш шарик между делом может оказаться в пасти маленького красного паука, что повлечет за собой штрафной удар. Графика, как и во всех Sierra'овских игрушках, великолепна и не требует никакого 3D-ускоряющего оборудования. 


И вечный Quake, покой нам только снится

На прилавках появился долгожданный add-on для Quake 2 — Ground Zero. Пятнадцать одиночных уровней и 14 уровней для многопользовательской игры, один из которых — римейк легендарной The Edge от Hatrix. Кроме того, в Ground Zero вошла игра «с якорем», с которой игроки могли познакомиться еще во времена первого Quake — в add-on'e Dissolution of Eternity. Игрок, овладевший якорем, «зарабатывать» начинает намного больше — теперь за каждого убитого противника он получает дополнительные очки, причем сей талисман срабатывает ровно десять раз. После этого использованный якорь из рук счастливицы исчезает и тут же возникает вновь, но уже в другом месте — теперь он доступен новым искателям приключений. Самое интересное, что обладатель якоря светится, как маяк, и тем самым превращается



в легкую добычу для остальных. Полный и окончательный список оружия, присутствующего в Ground Zero: пулемет (очень похожий на пулемет из Doom), винтовка ETF, которая стреляет специальными зарядами, взрывающимися при соприкосновении с целью, и пробивает практически любую броню; бластер, стреляющий пучками плазмы и имеющий неограниченный радиус поражения; электромина, которая после активации поражает пучками электрических разрядов все находящиеся поблизости объекты. Кроме того, в игре появились и такие новые примочки, как тепловые очки, бонус двойной силы, сфера, закидывающая врага самонаводящимися ракетами, — действовать она начинает в тот момент, когда жизненная сила игрока падает до 25%. 

Вся наша жизнь...

Игра. Как это банально. Фирма выпустила The Game of Life — компьютерный вариант весьма популярной у них на Западе настольной игры, чем-то напоминающей Монополию. Здесь вы тоже имеете перед собой игровое поле с дорожками, разбитыми на клетки, обозначающие всякие полезные и бесполезные места. Только они ориентированы на повседневную жизнь человека и, путешествуя по этой импровизированной карте, вы сможете поступить в колледж, жениться или выйти замуж, нарожать кучу маленьких геймеров, купить автомобиль, дом и т. п. При такой внешней простоте The Game of Life обладает весьма продвинутой графикой и кучей видеовставок, что заставляет обратить на нее самое пристальное внимание. Так как игры такого плана обычно предполагают несколько участников, то разработчики, помимо участия электронных соперников, предусмотрели возможность подключения к ней до шести «сетевых» друзей и родственников. 

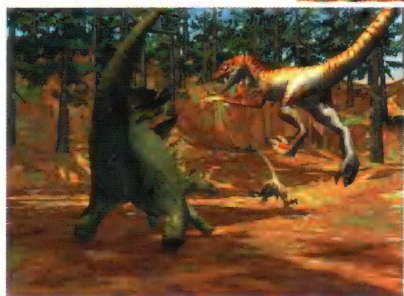
Стреляло-расстреляло по мотивам «Парка Юрского периода»

Снова динозавры

«Если это логично, реалистично и в конце
нужно что-нибудь разнести вдребезги —
это идеальная загадка...»

Еще немного, еще чуть-чуть. И любители «Парка Юрского периода» будут наслаждаться игрушкой Trespaser: Walk on the Wild Side. Разработанная DreamWorks игра построена на сюжете фильма «Парк Юрского периода: Затерянный мир». Действие игры начинается через год после последних

несколько регионов откроются вам с самого начала, так что вы сможете свободно по ним передвигаться. Некоторые регионы окажутся



событий фильма, когда игровой герой высаживается в одиночку на острове Юрского Парка, покинутого людьми. Здания и машины были брошены уходящими исследователями, и теперь островом правят динозавры. По мере прохождения игры Энн (которую в фильме сыграла английская актриса Минни Драйвер) превращается из напуганной и слабой девушки в сильного и способного бойца.

Жанр игры — ставшее неотъемлемой частью нашей жизни трехмерное стреляло-расстреляло. Плюс к этому добавлены некоторые элементы приключения и квеста. Чтобы выбраться живым из этого симпатичного «парка культуры и отдыха», вам придется не только произвести санитарный отстрел всех «добрейших» тварей, но и разгадать кучу головоломок.

Остров имеет огромную для таких игр площадь — 15 квадратных километров открытого трехмерного пространства. Так что без графического ускорителя тут никак не обойтись.

Как и игра Hexen от id Software, Trespaser не будет содержать традиционных уровней. Вместо этого игра будет поделена на 12 уникальных регионов. Первые

доступны лишь после того, как вы исследуете предыдущие области. Это было сделано по техническим причинам, ведь практически невозможно загрузить в память весь массивный остров со всеми текстурами, палитрами и прочими вещами.

Команда разработчиков сознает, что без режима многопользовательской игры их




режим одиночной игры должен быть максимально интересным. Поэтому команда пытается сделать игру очень реалистичной. Для этого игроку будет дано огромное количество оружия — столько, сколько DreamWorks сумеет запатентовать. В финальной версии разработчики надеются сделать около 40 видов оружия, и каждое в игре будет стрелять точно так же, как и его реальная модель. Для пушечного реализма оружие не будет лежать где попало, как в Quake, Hexen и Jedi Knight,

а будет логично спрятано в таких местах, как хижины или разбившиеся самолеты. К тому же игроку не разрешат носить бесконечное количество оружия. Поэтому придется хорошенько подумать, какое оружие брать, а какое оставить, прежде чем идти в джунгли.

В DreamWorks хорошо понимают, что они должны создать более чем красивую окружающую среду и реалистично выглядящее оружие, чтобы добиться успеха. Вместо того чтобы наполнить игру кучей уровней и возней с ключами и карточками, разработчики надеются привлечь игрока сложными, но вполне разрешимыми загадками. «Если это логично, реалистично и в конце нужно что-нибудь разнести вдребезги — это идеальная загадка, — говорит Гроссман. — Такие загадки, после того как вы их разгадаете, заставляют вас чувствовать гордость за себя».

Блэкли и Гроссман говорят, что самые смекалистые игроки смогут выбраться со злополучного острова не менее чем за 40 часов. Технически Trespaser будет поддерживать практически все 3D-ускорители (как через Direct3D, так и через «родные» API). Звук и музыку к игре



записывает Sound Deluxe, компания, работавшая над такими фильмами, как True Lies и Titanic. Trespaser будет поддерживать технологию трехмерного звука, разработанную Creative. 

SHORT NEWS

● Компания Pandemic Studios принимает предложения и советы от всех желающих внести свою лепту в разработку продолжения Battlezone. Письма шлите по адресу Battlezone2@pandemicstudios.com, а в поле subject напишите HITTEAM. Дерзайте, пусть русские имена появляются в их финальных титрах.

● Совсем скоро выйдет очередной выпуск «Энциклопедии игр» мультимедийного издательства «Акелла». Третий выпуск будет содержать полезную информацию (описания, скриншоты, коды и т. д.) о 3500 играх.

● 5 ноября собирается увидеть свет «младенец» по имени MS Combat Flight Simulator. На этот раз гражданских



самолетов не будет, что следует из слова combat. Действие будет происходить во время Второй мировой войны.



● Accolade анонсировала новую 3D-Action игру, Slave Zero. Slave Zero дает игрокам контроль над гигантской биомеханической боевой машиной будущего и участие в битве против тирании и несправедливости, идущей в огромных футуристических мегаполисах. Игра выйдет весной 1999 года.

● MotoRacer 3 уже находится в производстве. Для этой игры разработчики создают совершенно новый движок, а также планируют ввести в игровой процесс несколько новых возможностей, которые смогут перевернуть все представления о жанре. Но в любом случае ждать MotoRacer 3 нам еще очень долго.

SHORT NEWS

● DMA Design, создатели безусловного хита Grand Theft Auto, работают над новым потенциальным хитом Wild Metal Country. Игра представляет собой смесь уникальных ощущений от управления боевыми средствами передвижения и близкого боя с видом «от третьего лица». Wild Metal Country будет поддерживать 3D-акселераторы и игру через сеть. Выйдет игра к Рождеству.

● Epic Megagames официально заявила, что Unreal для Linux, одной из оперативных систем семейства UNIX, никогда не выйдет в свет. Соответственно единственной системой, с которой совместим Unreal, является Windows 95/98/NT.

● В начале сентября начали стремительно распространяться печальные слухи о том, что Джон Ромеро, великий дизайнер, был зверски убит в Далласе выстрелом из винтовки в голову. А тем временем сам Ромеро как ни в чем не бывало раздавал интервью и изумленно наблюдал за своими похоронами.

● Фирма KO Interactive — разработчик игры War Inc. — в настоящее время работает над проектом Shattered Reality. Это подводный симулятор, однако изначально игра задумывалась только как тест для графического движка Surrender3D. Главная особенность этой игры: она не поддерживает не только программный рендеринг, но даже акселераторы первого поколения (Voodoo 1, например). Так что, господа, апгрейд уже «подкрался незаметно, хоть виден был издали».

● PsychoSoft занимается сейчас очень интересным проектом — The Quest for Sereya. Это новая RPG, в каждой детали которой присутствуют революционные или по крайней мере необычные элементы. Враги будут действовать не случайным образом, выбирая поведение из заранее подготовленных сценариев, а опираясь на личные «качества» и «опыт», которые влияют не столько на силу, сколько на разумность поведения.

● Вот движок Unreal добрался и до имитаторов охоты. На его основе компания ASC Games разрабатывает TNN Pro Hunter, который должен выйти в октябре. В игре вам предстоит поохотиться на 9 различных видов зверей, таких, как волки, лисы, зайцы, лоси и т. д. Будет 12 видов оружия и охотничьих принадлежностей, а также друг человека и охотника ... правильно, собака.

А начиналось все так просто


Компания KO Interactive (разработчик небезызвестной игры War Inc.) сделала в начале года новый графический движок Surrender 3D. Для его тестирования был написан небольшой игровой фрагмент. Вроде бы ничего особенного.

Но этот самый небольшой фрагмент так понравился ребятам, что было решено превратить его в полноценную игру. Так появился на свет проект Shattered Reality. Это будет подводный боевой симулятор, причем игра не будет поддерживать не только программный рендеринг,



но и графические ускорители первого поколения (типа Voodoo Graphics). Зато на современных акселераторах разработчики обещают 60 кадров в секунду при разрешении

1024x768 (что, впрочем, не удивительно).

Shattered Reality будет использовать технологии многопроходного рендеринга, процедурного текстурирования и другие современные технологии высококачественной трехмерной графики. 



Загадочная игра про загадочный замок

Компания Trecision разрабатывает новую игру в жанре Action/Adventure с рабочим названием WM (интересно, что это значит). Игра будет трехмерной, с огромным количеством видеовставок.

Главными героями будут доктор Darrell Boone, специалист по паранормальным явлениям, и его ассистентка — молодая адвокат Victoria Conroy.

Задача игрока — исследование старинного замка со всеми его секретами. Игра поддерживает вид как от 1-го, так и от 3-го лица,

различные возможности игровых персонажей, а также развитый интерфейс и управление как с помощью мыши, так и клавиатуры. Замок в игре реально воссоздан на основе натурального австрийского




старинного замка. Два совершенно независимых персонажа, управляемых вами, каждый со своими возможностями, поведением и эмоциями, могут идти в игре совершенно

разными путями. Тысячи объектов, которые можно использовать. Компьютерные персонажи (NPC), обладающие реалистичным



поведением и занимающиеся своими делами (попутно общаясь с вами). Захватывающее действие — для прохождения игры понадобятся все ваши умения.

Все окружение и персонажи в полном 3D. Большие внутренние и наружные пространства. Тени, меняющиеся в реальном времени, объемное свечение, динамические текстуры (вода, облака).


Движения персонажей созданы с использованием Motion Capture и скелетной анимации. 

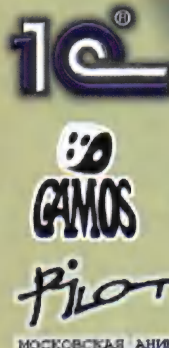
Еще один альянс (не X-COM)

Activision Studios договорилась с SouthPeak Interactive

Activision и SouthPeak Interactive объявили, что заключили двухгодичное дистрибьюторское соглашение, по которому Activision займется распространением софта для компьютеров и видеоприставок, выпускаемых SouthPeak. Это сотрудничество распространяется на весь мир, за исключением США и Канады (очевидно, что в этих странах разработчики используют другие каналы). Соглашение вступило в силу немедленно с момента подписания. Уже в это

Рождество Activision будет продавать такие игры SouthPeak, как приключенческий квест Dark Side of The Moon. «Activision — это распространитель программного обеспечения общемировых масштабов», — комментирует данное событие Аристид Сапп (Armistid Sapp), президент (president) SouthPeak. — «Наши отличные игры и семейные развлекательные программы заслуживают признание и достойную дистрибьюторскую поддержку во всем мире, не только в

Северной Америке. Activision имеет для этого все необходимое». «Мы рады объединить усилия с SouthPeak и надеемся на тесное долговременное партнерство. Сочетание отличных продуктов SouthPeak и нашей международной дистрибьюторской сети обеим нашим компаниям даст большой выигрыш», — добавил Митч Ласки (Mitch Lasky), главный вице-президент (senior vice president) Activision Studios. 



- © 1998 Фирма «1С»
- © 1998 Компания «GAMOS»
- © 1998 Студия «PILOT»

КАК МЫ БРАЛИ ИНТЕРВЬЮ

Алексей Галстуков

Нет, проснулся я рано, даже раньше восьми, но все равно опоздал на работу. Это, в общем, для меня норма, отнюдь не исключение (опаздывать, конечно). Я с этим делом давно уже смирился, что, к большому моему сожалению, почему-то совершенно не нравится начальству. Короче, опуская подробности, на работе я появился после полудня. Встретили меня на удивление тепло, даже не спросили дежурно, что меня задержало на этот раз, лишь с непередаваемым ехидством сообщили, что меня, дескать, спрашивал Главный. Вот они, неприятности, а ведь день только начался. С такой вот фоновой мыслью и со старательно отработанной маской служебного рвения, я предстал перед очи.

— Привет! — вот что мне нравится в нашем главном редакторе, так это демократичный подход.

— Мнэээ... — я решил пооригинальничать.

Глаза мои торопливо прошарились по огромному письменному столу в поисках косвенных улик моего финансового уничтожения. Ничего

— никаких тебе бумажек с раздраженными пометками, вообще ничего. На экране «главного компьютера» — нейтральные обои Win 95. С холодеющим сердцем я осторожно заглянул себе под ноги.

Ковер, как ковер, даже полиэтиленом не застелен. Жить, значит, буду...

— Вот здесь, у нас в сетке дырка, — шеф сразу взял быка за рога, — и знаешь, что я придумал?

Ох уж этот мне ожидающий взгляд...

— Нет, — сегодня я явно был в ударе.

— Надо взять интервью.

Сейсмическая активность в кабинете внезапно резко активизировалась. Я уже понял, что последует дальше.

И шеф мои ожидания оправдал:

— Это будет рубрика об игроках, то есть о людях, которые играют в игры, любят игры, существование которых напрямую завязано на играх. Есть кто на примете?

Я замаялся. Не потому, что на примете никого не было, как раз таки наоборот, был у меня на примете игрок, да еще какой. Нет, сложность заключалась совершенно в другом.

— Но я никогда в жизни не брал ни у кого никаких интервью... — наконец сформулировал я свою мысль.

— Ну и что?

Хороший аргумент, так просто и возразить-то нечем. Но я все же попробовал:

— Э-э-э, но я же никому...

Шеф с доброй, какой-то даже отеческой улыбкой ждал продолжения.

— Я, это, некоммуникабельный! — выпискнул я труднопереваримое моим языком слово.

Вот ведь у человека нервы. Он даже в лице не переменился, отеческая улыбка так и висела передо мной в сгустившемся воздухе, живо напоминая сказки Кэролла.

— У меня не получится...

— А тут нет ничего сложного, ты у нас ответственный редактор, общаться с людьми твоя прямая обязанность. Научись, все мы через это прошли.

В глазах шефа за клубился легкий туман приятных воспоминаний. Не иначе о том, как он брал свое первое интервью.

Впрочем, я особенно не всматривался — мои глаза тоже



замутились. От избытка мыслей, не иначе. С коммуникабельностью у меня действительно напряженка, зато с воображением все в порядке. Возможно, даже слишком в порядке. А представилась мне почему-то длинная очередь голодных ответственных редакторов, алчущих моего рабочего места. Моего стола с тумбочкой, моего рабочего компьютера с Woodoo II и огромными колонками, уютного кресла с подлокотниками и фирменной чашки для кофе. Как-то стало мне в эту минуту все здесь очень близким и родным.

— Ну... — я собрал в себе остатки утренней храбрости, — я попробую.

Мое сумеречное состояние не укрылось от коллег. Но вопросов не задавали, знали, в чем дело. Не буду больше опаздывать на работу. Но это, можно сказать — дела далекого будущего, а сейчас нужно было решать дела насущные.

— Shved, — спросил я на чисто русском языке у моего ближайшего коллеги, — мне нужно взять интервью.

— Ну? — Shved сразу включился в дело.

— Что ну? — я не был расположен к рассусоливанию. — Я не умею!

— А чего тут уметь-то?

Вот тут он и попался. Если спрашивает, то, значит, УМЕЕТ. Я перешел к решительным действиям: — А того, что тебе придется взять это интервью за меня!

Мой собеседник посмотрел на меня с сочувствием. Во взгляде его отчетливо читались сомнения. В моих умственных способностях, разумеется.

Вот тут-то и началась битва двух титанических умищ. Shved бился за свою свободу и независимость, как Ангола и Гондурас. С Мозамбиком впридачу. Я наседаю с маниакальным упорством Чингисхана, Атиллы и Урфина Джюса. Были задействованы все средства нападения и обороны — от неприкрытой лести и заведомо невыполнимых обещаний, до чисто ильфо-петровского «А ты кто такой». В конце концов, как это обычно и случается в битвах интеллектов, мы победили оба. Я согласился взять на себя кучу мелкой и нудной работы, вроде составления плашек с системными требованиями, зато заполучил в интервьюеры матерого журналиста. (Я все же думаю, что Shved продешевил. Мог бы заказать мне что-нибудь вроде исторического романа, я бы написал...) Тут Shved спросил, наконец:

— А у кого?
И я ответил...

Алексей Пископфель, более известный широкому кругу геймеров, под ником Страх. Создатель и владелец Moscow Team Fortress клуба. По-простому — клуб МТФ. Когда я говорю «клуб», я имею в виду действительно клуб. А я видел много помещений с подобным названием, можете мне поверить, работа у меня такая. Что я имею в виду под словом клуб? Прежде всего атмосферу. Если взять кучу компьютеров, расставить их по столам в произвольном помещении, навтыкать сетевых карт и проложить кучу шнуров, не факт, что кому-то, кроме вас придет в голову применить к вашему помещению это громкое слово. Получится всего лишь гипертроефированный зал игровых автоматов. Помните, как раньше? Вечный «Морской Бой» и обезоруженные духовушки перед аппаратами с мишеньками, более похожие на холодильники унылого цвета. Да, в них можно было потратить деньги. Но причем здесь клуб?

Здесь все существенно не так. Небольшое помещение — пенал с загадочными, великолепно вписывающимися в антураж колоннами, «священный» полумрак, озаряемый отсветом мониторов, элегантная стойка бара. Здесь можно даже не играть — просто сидеть за столиком с кружкой хорошего пива и ОБЩАТЬСЯ. В этом, по моему скромному разумению, и состоит истинное предназначение любого клуба. Чтобы умирить ваш возможный скепсис, замечу. В английский королевский охотничий клуб джентльмены вовсе не охотиться приходят.

Нет, я не говорю, что здесь не играют, тридцать компьютеров все-таки. И без дела они вовсе не стоят. Я просто пытаюсь передать СВОИ эмоции, надеюсь, вы меня поняли правильно.

MTF — Moscow Team Fortress Club.
Расположен по адресу: Москва, Земляной Вал, дом 48/48. Совсем недалеко от станций метро «Курская» или «Чкаловская».

Итак, клуб, маленький круглый столик, Страх, напротив него Shved, на столике три кружки, естественно, пива, и сбоку — я, ваш

покорный слуга. Со стороны даже можно подумать, что я действительно учусь брать интервью...

Shved: Как давно существует ваш клуб?

Страх: Дата открытия клуба весьма знаменательна — тридцать первое декабря того года. Хотя идея возникла существенно раньше. Одно время в Москве существовало несколько компьютерных игровых клубов, но потом, в силу разнообразных причин, они практически все рассосались. И вот, порядка двух лет назад, я с друзьями заехал в «Орки», тогда это был, пожалуй, единственный в Москве действующий клуб. Там как раз проводился чемпионат по Quake, и я, к своему собственному удивлению, показал очень неплохой результат.

Действительно, до этого я играл только в Doom, а тут сразу вышел в четвертьфинал. Согласитесь, это приятно: ни разу до этого не видеть игру, и суметь надрать немалому количеству людей задницы. И я начал играть в Q.

В то время мы с друзьями встречались в основном у меня. Съезжались со всей Москвы со своими компьютерами, собирали машин по пятнадцать, отстраивали сеть и зависали на несколько дней. Как нормальный ленивый человек, в конце концов я подумал: зачем сопровождать все это такими трудностями, когда можно все сделать значительно более цивилизовано? И вот, я вложил деньги и создал клуб.

А потом это как-то все разрослось в гораздо большее, в то, что поначалу и задумывалось.

Алексей говорит спокойно и неторопливо. И я очень хорошо понимаю, что он хочет сказать. Вот она, вокруг меня — мечта, которая осуществилась. Я прихлебываю пиво и слушаю рассказ СЧАСТЛИВОГО человека о своем ЛЮБИМОМ деле.

С.: К сожалению, за это время нам пришлось сменить три места. Сначала клуб был на Савеловской, потом, когда аренду задрали, мы съехали и некоторое время работали совместно с «Орками». На сегодняшний день мы несколько разошлись, хотя, как два самых крупных в Москве клуба и придерживаемся некоторой совместной политики. Но в целом, как бы это сказать: не враги, но в общем-то и не друзья. Я считаю, —

«Здесь можно даже не играть — просто сидеть за столиком с кружкой хорошего пива и общаться. Чтобы умирить ваш возможный скепсис, замечу: в английский королевский охотничий клуб джентльмены вовсе не охотиться приходят».

« Я считаю своей задачей создать в этом помещении, именуемом клубом, атмосферу, наиболее этому общению благоприятствующую ».

с легкой улыбкой, — что мы — лучшие.

S.: Что такое вообще, в твоём понимании, клубное движение?

C.: Без всякого сомнения, клубное движение — это, прежде всего, общение совершенно разных людей, связанных исключительно общими интересами. Я считаю своей задачей — создать в этом помещении, именуемом клубом, атмосферы, наиболее этому общению благоприятствующей. Ведь я не могу ЗАСТАВЛЯТЬ людей сюда приходить. Люди приходят туда, где им нравится — достаточно простая аксиома. Десятилетние ребята из соседних дворов, студенты, бизнесмены, что у них может быть общего? Вот моя задача, как владельца, и состоит в том, чтобы найти это общее, вытащить на свет и культивировать.

S.: Да, насчет клубов, проводятся ли какие-нибудь соревнования между клубными командами?

C.: Нет, между клубами не проводятся. Я объясню сейчас, почему. Дело в том, что мы, в отличие от других клубов, придерживаемся иной финансовой политики. Я бы сказал, что у нас, в МТФ, менее коммерческий подход. Ко мне, например, бесплатно приходят ученики соседней школы в утренние часы. Их преподаватели на наших машинах учат детей информатике и делопроизводству. Хотя раньше, когда клубов было больше, подобные соревнования проводились. Когда мы работали с

«Орками», у нас была команда, причем лучшая команда в Москве. Сейчас они все у меня, так что соревноваться нам в общем-то просто не с кем. Нет именно клубных команд.

S.: Ну вот представьте соревнования по футболу. Когда он начинался, то фактически тоже существовал на общественных началах. А сейчас это целая индустрия, с огромным количеством ресурсов, а по сути, те же соревнования тех же команд. Это же очень интересно, наблюдать за соревнованиями. Можно ли надеяться, что когда-нибудь мы сможем так же наблюдать за соревнованиями компьютерных клубных команд?

C.: Нет, соревнования проводятся, но между кланами и отдельными игроками, а отнюдь не клубами. Причем проводятся регулярно. Сейчас, правда, небольшое затишье, в связи с общим финансовым кризисом. Кризис вообще по нам здорово ударил. Фактически мы сейчас в том же положении, как тогда, когда это все только начиналось. Цены мы не поднимали, и поднимать их не собираемся, как и привязывать их к существующему курсу доллара. Иначе мы просто рискуем потерять изрядное количество наших игроков. За примерами далеко ходить не надо — в других клубах цены подняли и, как результат, многие хорошие игроки перешли ко мне.

В общем, с трудностями мы справимся. В самом скором времени

переедем из этого подвала на второй этаж, места там значительно больше, хватит всем желающим. Дело в том, что МТФ — больше, пожалуй клан, чем клуб, то есть то, что мне и хотелось с самого начала. А в кланах, как вы понимаете, отношения совершенно особые, и ни в коем случае нельзя завязывать внутриклановые отношения на финансовой основе.

S.: Видимо, компьютерный клуб подразумевает постоянный апгрейд техники?

C.: Да, в январе этого года я купил тридцать штук Р II-233, хотя мог взять 60 штук 166. Думаю, до Нового года апгрейд не потребуется. Клуб, в основном, существует на мои деньги, помощи я ни от кого никогда не просил, но и не отказываюсь. Члены клуба, в меру своих возможностей, помогают. Они пишут статьи в журналы, оформляют WEB-странички, да и изустная реклама — одна из самых полезных из всех существующих ее видов.

S.: Ваши игроки, я думаю, в основном предпочитают экшны?

C.: Кто как. Некоторые играют в экшн. Новички в основном играют сами с собой, продвинутые приходят группами. Я бы сказал, клуб у нас «кваковско-ультимовский». Я сейчас уперся в Ultima On Line, в основном в нее и играю.

S.: Как у вас обстоят дела с Internet? Собираетесь ли вы делать свой игровой сервер?

C.: У нас канал 2 мегабита. Сервер мы делать не собираемся в силу того, что я плачу за трафик. Мы подключены к Гласнет, сейчас там цены привязали к существующему курсу доллара, а я цены не поднимал. Трафик Ultima мы можем себе позволить, но тот же Quake загрузит канал беспречно, и оплатить его мы будем просто не в состоянии. Но, с другой стороны, сейчас мы хотим сделать внутренний сервер. Ко мне приходили дети из этого дома и просили их подключить. Сегодня я поговорил со своими системщиками и выяснил, что это возможно. В скором времени мы создадим внутреннюю сеть по дому, залогиним и подвесим к Internet.

S.: Я знаю, в Internet на некоторых серверах регулярно проводятся игровые тусовки, то есть собираются люди и обсуждают



любимые игры. У вас в клубе существует что-либо подобное?

С.: Да, конечно, существует.

Подобные тусовки проводятся каждый день. С пивом и с матом, причем с последним бороться очень сложно. Помимо всего прочего, наш клуб облюбовали поклонники «Формулы-1». Они назначают дни сбора и встречаются здесь. Естественно, приводят своих друзей и приобщают к компьютерам. Так что бывает ОЧЕНЬ многолюдно. К сожалению, места у нас не очень много, но, как я и говорил, эту проблему мы решим.

С.: А как, по-вашему, такое явление, как поспешный выпуск игрушек без особой доводки, влияет ли на атмосферу в сети?

С.: Я думаю, даже в большей степени, чем где бы то ни было. Та же самая Ultima On Line, на самом деле — Ultima on Bug. Если в обычных играх баги всего лишь досадное недоразумение, то в сетевых они зачастую приводят к нарушению самого игрового процесса. Или служат лазейками для различных нечестных игроков. Что тоже не приносит ощущения удовольствия.

С.: А как людям не надоедает играть по сети в одни и те же игры, ведь, насколько мне известно, они практически не обновляются?

С.: Это не совсем так. Ultima постоянно обновляется за счет апгрейдов. Но я понимаю, что вы хотите сказать. Да, игра по сути остается все той же, но нельзя винить в этом производителей. Ведь для новой игры, да даже для новых героев, приходится ставить новый сервер, а это деньги, и причем немаленькие. А деньги потом приходится платить все тем же игрокам.

Но ведь Ultima — это не просто игра, каких много, Ultima — это в общем-то жизнь. Иная жизнь. И играть в нее люди приходят с целью достичь того, чего они никогда бы не смогли добиться в реальности. По большому счету, даже генерация персонажа предполагает выбор тех качеств, которые играющий хотел бы видеть в себе самом. Да и сама игра по определению интереснее. Так что играют и будут играть. И относятся к Ultima не совсем как к игре. Ведь там можно не только развиваться, но и, например, в одночасье все потерять. И тогда, поверьте, очень обидно. Это не Quake, в котором если убили, теряешь только оружие, которое тут же пробежался и набрал.

Нередки ситуации просто фатальные. В Ultima ведь нельзя выйти из игры моментально. Сделано это для того, чтобы не было жульничества, чтобы, например, во время схватки, когда дела совсем плохи, нельзя было оборвать коннект, и восстановиться в другом месте, и в другое, более благоприятное время. Но есть и неприятная сторона. Если вы, к примеру, стоите на пороге собственного дома с ключом в руках, и в этот момент прерывается связь, то любой, проходящий мимо, может легко завладеть этим ключом и обокрасть вас до нитки. А ведь на тот же дом заработать совсем не просто. Был у меня случай с соседом, американцем — его обворовали, причем так и не выяснилось, кто. Обида была настолько велика, что он связался со мной. «Возьми ключ от моего дома, вот тебе ключ от лодки, мне больше ничего не нужно». И больше я его в сети не видел.

Был еще показательный случай: подбил я как-то кучу народа идти сражаться с монстрами и загнал их в пещеру к драконам. Их там всех перебили, и один человек потом дня три бегал за мной по городам и кричал: «Ты разрушил мою жизнь, ты уничтожил мою игру, у меня пропало все желание играть». И это при том, что именно я его возродил к жизни, я его лечил, и в результате я еще и оказался плохим.

С.: и чем это все закончилось?

С.: Чем закончилось? Я ему сказал: «Не хочешь — не играй».

С.: А каков круг играющих? Ведь доступ в Ultima отнюдь не бесплатный. И повлиял ли нынешний финансовый кризис на количество игроков?

С.: Кризис, конечно повлиял. Особенно в первые дни. Но мы решили этот вопрос — цены мы так и не подняли. Так что сейчас народу хватает. А насчет доступа в Ultima вопросы так же решаемы. Причем иногда не совсем обычными методами. В клуб ведь приходят совершенно разные люди — от бизнесменов до полуниточных студентов. Ребята крутятся. Нередки диалоги типа: «Тебе в Ultima, в игре, деньги нужны?» — «Нужны» — «Давай так, ты мне платишь за аккаунт, я делаю в Ultima деньги, потом передаю их тебе».



А деньги делать ребята умеют. Доходит до того, что на бордах висят объявления: «Продаю замок за пятьсот долларов». А в игре замок стоит миллион.

С.: Клубная обстановка способствует повышению игрового мастерства?

С.: Конечно, способствует. Здесь не зазорно, если чего-то не знаешь, задавать любые вопросы. В конце концов, все с этого начинали. Когда я начинал играть в ту же Ultima, а начинал я дома, я считал себя очень продвинутым. Пришел в клуб, и через некоторое время оказалось, что я такой ламер, что и вспоминать об этом стыдно. Пришлось полностью переделывать характеристики героя, да и играть совсем по-другому. Вот наглядный пример. На первый свой дом в Ultima, я зарабатывал около трех месяцев. А сейчас мне для этой цели нужно всего лишь два-три дня. Я знаю, как и где зарабатывать деньги. Конечно, не всегда процесс обучения проходит гладко, но ведь так везде. А кто хочет действительно чему-то научиться, тот научится.

Мы вышли из такого уютного клуба на укутанную дождевой мерзостью улицу. Пиво важно гнездило в моем желудке, диктофон грел душу из внутреннего кармана куртки. Мы закурили Shved(овские) сигариллы и двинулись в сторону «Чкаловской». И все было бы хорошо, не задай мне Shved крайне несвоевременный вопрос: «Ну, что, научился?» Вот ведь умеет человек испортить прекрасное настроение. Ну ничего, к следующему номеру я обязательно что-нибудь придумаю.



«**Но ведь Ultima — это не просто игра, каких много, Ultima — это в общем-то жизнь. Иная жизнь. И люди приходят играть в нее с целью достичь того, чего они никогда бы не смогли добиться в реальности**»

Здесь вы найдете обзор игр, выход которых ожидается в ближайшем будущем.

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

...Оказавшись волею судьбы за линией игрового фронта, Полковник всю свою жизнь шел к этому дню. Дню с большой буквы для любого разведчика гейм-пространства. Именно для этого он был зачат, родился и жил до сих пор. Именно для этого он прошел через все школы жизни и свои университеты. Именно для этого он долгие годы мимикрировал под окружающую враждебную среду, налаживал разветвленную сеть и косил под киберманьяка средней руки.

И вот настал этот долгожданный день. Первый покос на информационных полях закончился успешно. Пора было выходить на связь с Центром.

Густая лапша, забившая ушной канал (боевая память о сражениях с контрразведкой издателей и разработчиков), мешала вставить штекер модема, но наконец, сочно хрустнув, тот встал в гнездо.

— Дорогая Редакция, — произнес Полковник секретный пароль. — Докладает Полковник. Агентурная сеть приступила к работе.

— Геймер получит продукт? — Сквозь треск и завывание помех прорвался голос Командора. Голос у Командора был такой же, как и поступь — твердокаменный.

— Продукты высланы ценной посылкой! — Заверил Полковник. — Геймер получит свое! Отправляю спецкурьером пилотное файло с отчетом. Игра продолжается!..

ПОЛКОВНИК — КУРАТОРУ

Копия — Дорогому Геймеру (только для чтения).

ФАЙЛО О ПРОДЕЛАННОЙ РАБОТЕ

В отчетный период Первой битвы за урожай информационного продукта нашими агентами обработано пятнадцать полосок. После отделения зерна от козлиц и агнцев от плеведа в распоряжение Мега-Геймера предоставляется пятнадцать рафинированных продуктов. Таким образом, на ближайшее будущее геймер продуктами обеспечен.

Расширение агентурной сети и профессиональный рост сотрудников резидентуры позволят уже в следующем месяце довести число окученных продуктов до двадцати. Гарантирую также внедрение тройной очистки: всем сотрудникам уже выданы кепки с двумя козырьками для повышения эффективности борьбы с лапшой, а также счетчики Геймера для самостоятельной оценки наиболее вероятного периода полуготовности предлагаемых продуктов. Успешная засылка казачков непосредственно в ряды разработчиков и издателей позволит в ближайшем будущем добавить к строгому, но несколько суховатому вкусу добытых продуктов неповторимый букет личных наблюдений.

Служу игровому народу!

Всегда Ваш Полковник, Геймер III степени.
P.S. Прошу прислать спецпочтой «Беломора».



Revenant

Как истинные американцы, разработчики (компания Cinematix) выражают твердую уверенность в том, что свой квази-мир они сделают безукоризненным, причем не только в техническом плане, но и с точки зрения художественного вкуса.

NBA Live 99

Игра будет потрясающе как в симуляторном, так и в аркадном режимах — таким образом EA Sports хочет одновременно угодить как поклонникам спортивных симуляторов, так и любителям аркады.



Wizardry VIII

С момента выхода Jagged Alliance многие игроки хотели бы иметь такую ролевую игру, в которой каждый член военного отряда — это не просто «говорящая голова», а личность со своими, особенными чертами характера. Именно такая игра, как Wizardry VIII, сегодня способна удовлетворить их ожидания.

Interstate'82

«Марка Interstate была задумана, чтобы использовать те стили популярности, которые ближе в данный момент игрокам. Два года назад это были семидесятые и фанк, сейчас — восьмидесятые и глэм-рок».



Duke Nukem Forever

«Новый Дюк на новом движке будет, как старый Duke Nukem 3D на крэке и наглотавшийся стероидов. Это будет просто сумасшедшая игра»

И Т.Д.

Большие разборки в маленьком чистилище

Grim Fandango

Много ли стоящих приключенческих игр попало к вам в последнее время? Взлет когда-то сверхпопулярного жанра adventure закончился стремительным падением, после которого он надолго увяз в болоте. Такая классика, как *Myst*, *Zork*, *Kings Quest* сейчас выглядят практически бесценными реликвиями, самородками. Но не все потеряно. Еще остался бастион, которому не суждено пасть.

Lucas Arts никогда от этого славного жанра не отвернется. Вспомните — как давно вы играли в плохую приключенческую игру от Lucas Arts? Day of the Tentacle, Full Throttle, Dig, The Curse of the Monkey Island — империя интерактивных развлечений Джорджа Лукаса зарекомендовала себя как флагман приключенческого жанра.

Добро пожаловать в Grim Fandango. Новейшее приключение от Lucas Arts — большое событие не только для нас, но и для самих разработчиков. Они прекрасно понимают, что успех этого проекта даст еще одно подтверждение первенства компании. Несмотря на ту неизвестность, которую несет в себе будущее, уже сейчас можно уверенно сказать, что это самый оригинальный их проект. Не только в жанре, но и во всей индустрии, прославившейся своей неоригинальностью и бесстыдным клонированием, Grim Fandango выглядит как «луч света в темном царстве».

Сценарий игры развивается вокруг истории Манни Калавера, классического героя приключенческой игры. Он довольно симпатичный, забавный, ранимый авантюрист. Я забыл

еще одно его свойство — он мертв. Да, да, не удивляйтесь — мертв, как дверная ручка. Здесь-то и начинается вся оригинальность и захватывающая часть Grim Fandango. Понимаете, Манни — агент по путешествиям в Департаменте Смерти, потусторонней организации, расположенной посреди Царства Мертвых. Его работа и одновременно проклятие — те же, что и у легендарного Харона — перевозить души умерших в Царство Мертвых, где они должны провести неопределенное время (пока не определится окончательно их будущее местопребывание). В общем, работает наш герой в Чистилище. Срок его работы на этой Страшной Жатве зависит от добросовестного выполнения обязанностей — выполни план, искупи свое проклятие и можешь отправляться на Вечный Покой.

В самом начале действия Манни делает для себя страшное открытие: план этот выполняется с такой скоростью, что для полного избытка кармы трудиться в Царстве

Мертвых ему придется целую вечность. Похоже, что-то злое и непонятное мешает его «бизнесу». Какой-то злобный синдикат крадет у него души, подрывая этой своеобразной «духовной растратой» все надежды Манни на Вечный Покой. И если в этом темном деле он не разберется, то попадет прямо в Ад.

Grim Fandango населяет масса своеобразных личностей (наполнение игр персонажами, имеющими глубоко

Сценарий игры развивается вокруг истории Манни Калавера, классического героя приключенческой игры. Он довольно симпатичный, забавный, ранимый авантюрист. Я забыл еще одно его свойство — он мертв. Да, да, не удивляйтесь — мертв, как дверная ручка.

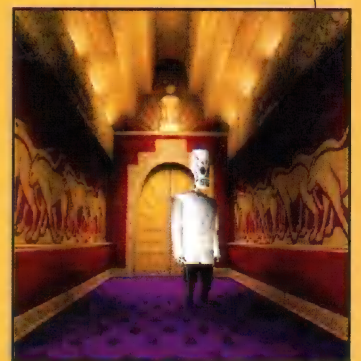
продуманные характеры, всегда было коньком Lucas Arts). Мисс Мерседес Коломар — новый клиент агента по путешествиям — точно также страдает от постоянных недоимок душ и обещает ему хороший высокооплачиваемый контракт. Сол — приятель Манни и бывший работник Департамента Смерти — вышел из бизнеса, как только понял: что-то злое постоянно мешает ему. По ходу действия он поддержит нашего героя полезными советами. Готтис похож на сбежавшего из *Sam & Max Hit the Road* — его неподражаемые способности механика дадут г-ну Калаверу уверенность в том, что в нужное время он попадет в нужное место. Ну и, естественно, имеется главный злодей — Гектор Леманс, лидер преступного

Паспорт

Жанр: приключение
Разработчик: Lucas Arts

URL: <http://www.lucasarts.com>

Издатель: Lucas Arts
Дата выхода: октябрь 1998 г.



...в общем, работает наш герой в Чистилище.



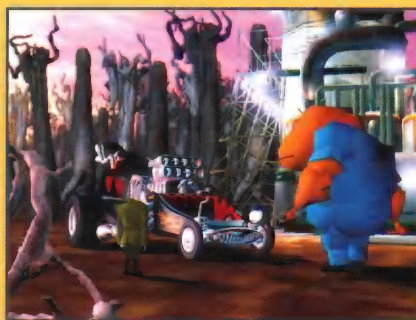
По уровню продуманности сюжета и мира в целом эта игра могла бы посоревноваться с самым главным детищем Лукаса вселенной Star Wars



синдиката, орудующего в Царстве Мертвых. Именно от него исходят все беды, терзающие Манни, и его наш герой должен избегать при любых обстоятельствах.

Наверное, вы уже поняли, что Grim Fandango выходит за рамки не только заурядного приключения, но и приключения от Lucas Arts, он превращается в фантастический сюжет, сопровождаемый не менее интересным игровым процессом, и причем полностью соответствует визуальному стилю (не графике под 3Dfx, а именно стилю). Представьте себе, что мексиканский фестиваль мертвых превратился в жизнь, в которой жуткие костюмы — и не костюмы вовсе, а одежда обитателей Царства. Точно также уродливые маски стали лицами и вокруг себя вы видите только их.

Манни, сам по себе, со своим испанским акцентом и ярко выраженными чертами лица, то есть черепа — отличная демонстрация мексикан-



ских корней Grim Fandango. Но мексиканская тема — в игре лишь одна из многих, здесь Lucas Arts решила отказаться от стилистического единства и однообразия. Большая часть игры навеяна классическим film noir, налицо заимствования из таких картин, как «Чайнатаун», «Касабланка», «Большая Спячка», а Манни за время игры примеряет весь обширный гардероб Хемфри Богарта. Добавьте к этому замечательную архитектуру Земли Мертвых — смешение стилей Art Deco майя и ацтеков — и вы получите сюрреалистичный, уникальный мир Grim Fandango. По уровню

продуманности сюжета и мира в целом эта игра могла бы посоревноваться с самым главным детищем Лукаса вселенной Star Wars, хотя это и несколько разные вещи. Во всяком случае, Царство Мертвых довольно обширно — в 90 сценах вам встретятся 55 героев, с которыми вам предстоит провести не менее 400 бесед.

Вы, конечно, удивитесь этому жуткому миру. Но еще больше вы удивитесь тому, что Lucas Arts отказалась от всем привычного традиционного интерфейса своих приключенческих игр, управляемого мышкой. Вместо этого Манни управляется в стиле Tomb Raider. Это довольно резкая смена стилей, и я должен заметить, что такой непосредственный контроль устанавливает осязаемую связь между игроком и его героем, которую вы никогда не получите с традиционным point&click-интерфейсом.

Итак, если вы хотите испытать удовольствие от по-настоящему оригинального приключения, то Grim Fandango — для вас.

«Это всего лишь еще один кирпич в стене» © Pink Floyd

Revenant

После Diablo, Fallout, Final Fantasy VII и других, не менее прекрасных представителей RPG (хотя в эту славную когорту они влезают с большой натяжкой) каждый уважающий себя издатель считает своим долгом выпустить на рынок RPG.

Да не абы какую, а обязательно «революционную», с «потрясающе реалистичной трехмерной графикой, рассчитанной на 3D-акселераторы». Некоторые издатели специально для этого создают или покупают команды разработчиков — причем зачастую это делается наспех, наспех же клепаются и сами эти так называемые «революционные» игры. Все это я излагаю для того, чтобы вы скептически оценивали сведения от Eidos, которые будут приведены ниже. Конечно, это компания солидная, но как вы знаете, и на старуху бывает проруха — 3D Realms тоже вроде бы фирма приличная, а скриншоты для Prey в Photoshop 4.0 умудрилась нарисовать. Хвалить игру легко, особенно если ее никто не видел, но выйдет ли из нее толк?

Итак, приступим. Издатель заявил, что Revenant относится к новым RPG и основана на литературных произведениях в стиле Dark Fantasy. У нее будет визуально безупречный мир с высоким, естествен-



ным для RPG уровнем интерактивности. В игре более 40 персонажей, со многими из которых вам придется пообщаться в стиле Die By The Sword, то есть сразиться врукопашную с применением массы различного оружия, заклинаний, защитных приспособлений и магических предметов. Revenant сочетает в себе реализм и увлекательность игрового процесса приключенческого жанра с исследованиями, развитием характеристик героев и массой интерактивности жанра RPG. Графика Revenant соответствует современным требованиям. Персонажи выполнены в по-



Паспорт

Жанр: RPG
Разработчик: Cinematix
URL: <http://www.cinematix.com>
Издатель: Eidos
URL: <http://www.eidosinteractive.com>
Дата выхода: 4 кв. 1998 г.



лигональной трехмерной графике, а движения их для пушей реалистичности просчитаны при помощи небезызвестной технологии motion capture. В игре происходит реальная смена времени суток, причем ночь выглядит очень красиво благодаря множеству эффектов с применением динамического цветного

освещения. Разрешения экрана, поддерживаемые игрой — от

Как истинные американцы, разработчики (компания Cinematix) выражают твердую уверенность в том, что свой квази-мир они сделают безукоризненным, причем не только в техническом плане, но и с точки зрения художественного вкуса.



640x480 до 1600x1200 при глубине цвета в 16 бит, причем поддерживаться будут почти все 3D-акселераторы. Игра разрабатывается под Direct3D API. Свободное нелинейное развитие сюжета позволит игроку избавиться от фиксированных маршрутов и безнаказанно бродить среди местных монстров. Самое интересное в том,

что пребывание в этом мире (в отличие от реальных мета-пространств) игроку никаких

неприятностей не доставит! Как истинные американцы, разработчики (компания Cinematix) выражают твердую уверенность в том, что свой квази-мир они сделают безукоризненным, причем не только в техническом плане, но и с точки зрения художественного вкуса. В создании игры принимают участие канадский художник Ден Бувайс, один из ведущих иллюстраторов фантастической литературы, и Рони Мурингс, композитор из европейской группы Хумох. Издатель заявляет, что в мире Revenant скучать не придется — если вы излазите его вдоль и поперек, то можно будет перейти на многопользовательскую версию. В ней, пользуясь модемом и Internet, играть одновременно могут до четырех человек, причем за пребывание в игровой сети Mplayer платить не придется.

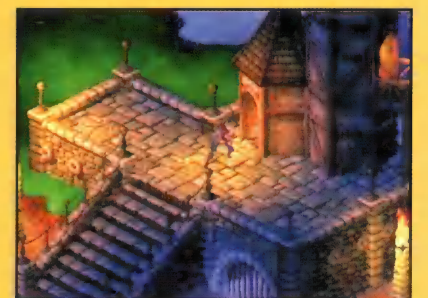
Естественно, что Revenant, как ей и положено, сфокусирована на сюжете. Но если бы она только этим и ограничивалась, то из компьютерной игры превратилась бы в мультфильм. От этой участи, как и положено в RPG, ее спасают сражения, именно они, разбавляя когда увлекательные, а когда и нудноватые моменты сюжета, и создают игру. Система сражений Revenant несколько отличается от традиционной. Во-первых, все они происходят в реальном времени — насколько вы помните, в ортодоксальных RPG система сражений пошаговая. К тому же все сражения выглядят довольно кинематографично благодаря оригинальному, либеральному поведению камеры. По ходу исследования мира ваш герой будет находиться в нормальном режиме прогулки, но как только в его поле зрения попадает враг, он автоматически вытаскивает свой меч и принимает защитную позицию. С этого момента вы можете управлять всеми движениями своего персонажа — он подконтролен вам более чем в любой другой RPG. Можно наносить удары, изворачиваться и выделывать множество трюков, и это будет продолжаться до тех пор, пока один из вас не успокоится навеки. По мере того, как ваш герой набирается опыта, его движения становятся быстрее, точнее, он сам — ловчее, сильнее, правда до определенного предела, в его арсенале появляются новые приемы. Натренировавшись, ваш герой может убить даже прикры-

вающегося мечом противника. Более пятидесяти приемов, движений, замахов и блоков занесены в игру при помощи motion capture технологии. Основной упор в системе сражений сделан на визуальную реалистичность происходящего.

В Revenant будет масса различных заклинаний, которые ваш герой будет изучать по ходу игры. Семь основных категорий магии: Жизнь, Пламя, Молния, Земля, Холод, Ветер и Тело могут сочетаться в различных заклинаниях и магических предметах. Каждой категории соответствует четыре типа заклинаний, всего их 28 и они могут сочетаться попарно.

Системные требования в 1999 году покажутся вам смехотворными — Pentium 166, 16 Мбайт RAM, 3D-акселератор, мышь, DirectX 5.0, звуковая карта и Windows 95/98.

Итак, Eidos встала в ряды тех издателей, которые в конце 1998-го — начале 1999 года собираются обрушить на вас несметное количество свежих трехмерных RPG.





Друзья мои, что за времена настали? Почему каждый месяц появляется не менее 15 стратегий в реальном времени, 5-10 шутеров и всего лишь пара (да и то, если повезет!) квестов? Причем еще не в каждый можно играть... (То есть играть, конечно, можно, но удовольствия не получишь.) Но скоро, кажется, наступят праздничные денечки и на улице любителей квестов.



Первая Российская приключенческая игра такого качества и масштаба ориентированная на российский рынок!

Петька и Василий Иванович спасают ГАЛАКТИКУ



Паспорт

Жанр: Квест
Разработчик: S.K.I.F.
Издатель: «Бука»
Дата выхода: конец 1998 г.

Многие ждут выхода «Grim Fandango» от Lucas Arts и русского квеста «Петька и Василий Иванович спасают Галактику». Его делает совсем юная в игровом бизнесе, но известная в геймерских кругах по журналу «SBG Magazine» компания S.K.I.F., а издает известная, и не только на нашем рынке, компания «Бука».

Почему «Петьку и Василия Ивановича» можно поставить в один ряд с «Grim Fandango»? Давайте разберемся вместе.

Какие квесты вам больше нравятся? Одним нужно, чтобы сюжет был позакрученней и графика поубойней. Другие любят просто побродить, поре шать головоломки, пообщаться с персонажами. А что, если вы все получите в одной игре? Так сказать, шампунь и кондиционер в одном флаконе...

Итак, «Петька и Василий Иванович спасают Галактику». Какое там у нас первое требование? Ах, да —



сюжет... На его отсутствие Петька и Василий Иванович не жалуются. Сюжет весьма оригинальный, позвольте его вкратце пересказать. Представьте: Россия, гражданская война, село Гадюкино, разделенное на две части рекой Урал. С одной стороны в деревне заняла оборону дивизия известного по анекдотам красного командира Василия Ивановича. Белые — в двух шагах, в другой части села их отделяет от дислокации дивизии Чапаева только Урал, мост через который уже оккупирован белогвардейцами. Скукота, на фронте затишье — красноармейцы, естественно, пьянствуют (Петька с Василием Ивановичем тоже), ну и белые не отстают. Анка... Гм, неважно, чем занимается Анка в свободное от боев время. Короче, полный бардак, колодец обмелел, вся вода перетекла в личный колодец Фурманова, баню и ту захватили анархисты.

Но бардак царит не только на Земле. Давным-давно, еще до

появления динозавров, пролетал мимо Солнечной системы корабль размером с небольшую планету, вез в себе многие миллионы инопланетных колонистов, искал планеты, где можно было бы их высадить. Летели они себе, но, то ли экипаж перепил местной «огненной воды», то ли еще что, корабль потерпел аварию, а Земля приобрела спутник под названием Луна. Практически все переселенцы погибли, кроме тех, кто посапывал в анабиозе, набирая силы для вторжения на какую-нибудь планету. Так бы и летала Луна вокруг Земли еще миллионы лет, если бы не случилась в одной стране революция. Снаряд крейсера «Аврора», посланный не очень трезвым матросом, попал в Луну и привел в движение механизм жизнеобеспечения корабля... Инопланетчики просыпаются, трут глаза, смотрят в иллюминаторы, видят нашу планету и решают, что это и есть цель, к которой они стремились. Наспех проводят разведку



в поисках столицы неприятеля, и первое, что попадаете им на глаза, — это кривой указатель с надписью «Гадюкино» и припиской, нацарапанной гвоздем, «(Пуп Земли)». Еще не отошедшие от анабиоза инопланетяне решают покончить с обороной Земли одним махом, то есть уничтожить центральный пункт планеты — деревню Гадюкино. Солдаты Чапаева, понятно, не готовы к отражению атаки из космоса — своих разборок с белыми хвастает. А тут еще и флаг дивизии кто-то шер...

Так что спасти планету придется вам. Ваша задача: помочь Петьке, Василию Ивановичу, а также объявившейся чуть позже Анке, вернуть флаг — честь и совесть отряда — и между делом расстроить коварные замыслы инопланетян.

А как? Так вы все еще не догадались, что это анекдот, тянувшийся

Мы наконец-то поняли, что наши товары могут быть не хуже иностранных. Приятно, что это справедливо и для компьютерных игр.

сы (нельзя же, чтобы прямо все хорошо было): ходят они немного резко, отрывисто, но тут уж ничего не поделаешь, такова болезнь всех подобных квестов. Пейзажи, постройки и окружающие предметы имеют мультишный вид, это придает игре визуальную привлекательность. Мне, например, очень приятно смотреть на кособокую баньку, покосившийся пле-



целых три диска?! Вы, надеюсь, любите анекдоты? Если нет, то после этой игры обязательно полюбите, если да, то have fun & enjoy!

С сюжетом более-менее разобрались, теперь поговорим о графике. Я бы не сказал, что графика здесь именно «убойная», но могу отметить, что она очень симпатичная. Персонажи изображены в стиле комиксов. Они явно пародируют героев настоящих, из фильма. Василий Иванович — этаким серьезным атаманом, до синевы бритый, широкоплечий, носит папаху с красным околышком. Петька — придурковатый парень, небрежно одетый, с вечной сигаркой во рту. Анка... Анка есть Анка — мечта каждого красно- (и не только) армейца носить тельняшку с глубоким ммм... декольте. В анимации героев есть свои небольшие, но мину-

тень — нарисовано все с душой и с чувством юмора, прямо как в наших старых мультфильмах. Правда, сами герои прорисованы немного невнятно, передвижение их резковато, но в целом — все о'кей.

Путешествуя по Гадюкино и его окрестностям, вы встретите множество персонажей (некоторые вам знакомы по анекдотам): пионера Павлика Морозова с барабаном, странного, насквозь пропитого Фурманова, похожих на вампиров белогвардейцев (образы явно взяты из графического творчества Маяковского), матроса-вруна с сильным кавказским акцентом, пьяных красногвардейцев, матросов, самих инопланетян, а также многих других героев. Пройтись вам придется, как я уже говорил, по великолепно нарисованным в Hi color пейзажам, ре-

шая множество нетрудных, логичных, а главное — смешных головоломок. Например, провода от генератора, питающего электричеством всю округу, перерезаны. Надо их как-то соединить. Каким образом? Можно попробовать привязать оба конца к какому-нибудь проводнику. Перебираешь множество вариантов — все не то. Но тут на ум приходит пример одного связиста-героя времен Великой Отечественной войны, который восстановил контакт в телефонном проводе, закусив зубами перерезанные концы. Что мы делаем? Заставляем Василия Ивановича взять в руки по проводу, а Петька врубает генератор — есть контакт! А как все это выглядит — помрете со смеху... Забудьте, что я говорил про анимацию персонажей: в специально прорисованных сценах она просто великолепна.

Нельзя не сказать о музыке и звуках. Я не просто так писал, что эта игра в некотором смысле напоминает хороший мультфильм. Есть еще один фактор, подтверждающий мое мнение: игра озвучивалась на известной студии «Союзмультфильм», и герои говорят голосами, как это сейчас модно писать, профессиональных актеров. Над «Петькой и Василием Ивановичем» трудились действительно профессиональные актеры, а также прекрасные художники, талантливые программисты и замечательные люди.

Мы наконец-то поняли, что наши товары могут быть не хуже иностранных. Приятно, что это справедливо и для компьютерных игр. А то, что эта игра возьмет за душу в основном нашенское население планеты, — понятно, ведь Петька и Василий Иванович — любимые русские фольклорные персонажи.

Грустить в ожидании игры нам осталось совсем недолго. Очень скоро мы сможем «слиться в едином порыве» с героями квеста, вернуть красное знамя и спасти Землю-матушку от вредных инопланетчиков. А счастливые пользователи Internet могут найти демо-версию игры на сайте компании «Бука».



Вы все еще не догадались, что это анекдот, тянувшийся целых три диска?! Вы, надеюсь, любите анекдоты? Если нет, то после этой игры обязательно полюбите, если да, то have fun & enjoy!



Come Get Some, или Дюк жил, Дюк жив, Дюк будет жить

Duke Nukem Forever



«Новый Дюк на новом движке будет, как старый Duke Nukem 3D на крэке и наглотавшийся стероидов. Это будет просто сумасшедшая игра»

Прошло уже более двух лет, как все геймеры (и дюкеры в особенности) ждут сиквела, то бишь продолжения похождения желтоволосого, вечно прикалывающегося кумира. С тех пор многое изменилось, появились full 3D, Glide, Quake, Hexen 2, Unreal и уже с ними. А Нюкем ждет своего часа примерно так же, как ждал его в начале 1996-го, когда миром правил 2,5D и о появлении 3Dfx еще никто и не догадывался.

Паспорт

Жанр: 3D-Action
Издатель: 3D Realms

URL: <http://www.3drealms.com>

Дата выхода: весна 1999 г.

Системные требования:

Процессор: Pentium 133

ОЗУ: 16 Мбайт

Звук: SB16

CD-ROM: 4x

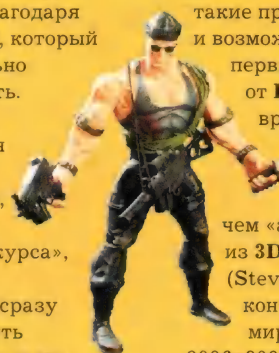
3Dfx (очень рекомендуется)

Duke Nukem 3D стал завершающей игрой поколения 2,5D-шутеров и заполнил собой нишу между уже успевшим слегка поднадоесть Думом и еще не вышедшей Квакой. Сколько тогда шума было! Можно без преувеличения сказать, что Дюк въехал (точнее сказать, вломился) на игровой Олимп благодаря своей интерактивности. Геймплея было хоть отбавляй, поэтому поклонников было тоже хоть отбавляй. И все геймеры поначалу восхищались Дюком и рубились в него денно и ночью, пока не появился Дюков gravedigger — Quake. И большинство начало отворачиваться от Дюка, мол, он плоский, текстуры никакие,

секретов не открывали, и было известно только то, что будет новый Дюк бегать благодаря движку от... Quake 2, который фирма предварительно успела лицензировать. И шла работа долго и упорно... А 15 июня дюкеры были приятно ошарашены, увидев объявление, гласившее «о смене курса», то бишь движка. Руководство фирмы сразу постаралось объяснить причины такого шага, и это у них получилось достаточно убедительно. «На каком-то этапе мы поняли, что использовать engine от Quake 2 бессмысленно, — заявил Джордж Бруссар (George Broussard), лидер проекта DNF. — Мы решили отбросить идею

о Quake 2 и использовать движок от Unreal, так как последний имел такие преимущества и возможности, которых не имеет первый, и вносить их в движок от ID было бы пустой тратой времени». Да,

действительно, движок от Unreal гораздо более продвинут, чем «айдишный». Level designer из 3D Realms Стивен Коул (Steven Cole) привел для контраста пример о размерах миров Quake 2 и Unreal: 8096x8096 и 60.000x50.000 соответственно, причем скомпилировать уровень для первого оказалось намного дольше, чем для второго. Это сразу, по мнению Коула, должно привлечь «строителей» собственных пользовательских



Джордж Бруссар заявил: «Новый Дюк на новом движке будет, как старый Duke Nukem 3D на крэке и наглотавшийся стероидов.

Это будет просто сумасшедшая игра».

трехмерности никакой и вообще никаких технических новшеств.

Подумали господа из 3D Realms, что не время героя на помойку истории отправлять, популярен как-никак. Вот и решили продолжение сделать, да чтоб лучше Quake 2 и еще больше интерактивности добавить. Так появился на свет новый проект 3D Realms/Apogee под громким и претенциозным названием Duke Nukem Forever.

Ну, forever, так forever, решили в 3D Realms и приступили к работе. Причем поначалу никаких





уровней, и позже он посоветовал не терять времени и «потренироваться в создании уровней будущим создателям тар-ов для DNF, поскольку уже доступен редактор уровней для Unreal — UnrealED». Этот шаг заодно привлечет еще большее внимание геймеров, что позволило 3D Realms убить сразу двух зайцев: поменять энджин и привлечь к себе повышенное внимание. Причем Джордж Бруссар заявил: «Новый Дюк на новом движке будет, как старый Duke Nukem 3D на крэке и наглотающийся стероидов. Это будет просто сумасшедшая игра».

Игра игрой, но даже самый крутой движок не спасет ее, если не будет хотя бы мало-мальского сюжета и геймплея. Но здесь все о'кей. Сюжет таков: отдохнув от баталий с инопланетными завоевателями, наш Дюк попадает в Лас-Вегас. Почему? Все очень просто. Вернулся старый враг Ньюкема, доктор Протон (знаком геймерам-ветеранам по Duke Nukem 2), который обосновался на окружающей Вегас «зоне 51», да еще и не один, а с армией

инопланетян (опять), которых, кстати, обещают целые толпы. Его цель до боли знакома всем дюкерам: поработить Землю. Ну, а Дюкова задача, естественно, все это безобразие прекратить. Как всегда, будет куча всевозможного оружия, впрочем, пока неизвестно, какого именно. Известно лишь количество: не менее

десяти видов. Пока не решен вопрос, сможет ли Ньюкем использовать подручные транспортные средства (например, Харлей или Хаммер), однако Бруссар сказал, что эта идея горячо обсуждается.

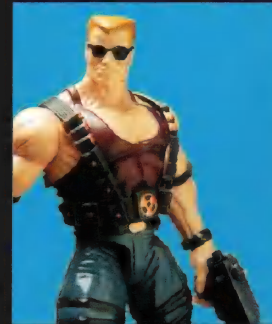
А представьте, как приятно будет размазать по трассе парочку гадов без ущерба для собственной персоны, заодно и патроны сэкономить. А как насчет того, что Бруссар и Джон Ст. Джон (John St. John) анонсировали возможность появления в DNF заведеньца в пустыне под названием Slick Willy's (что-то больно смахивает на Silicon Valley) с двумя очень интересными комнатками с табличками на дверях: Paula Jones и Monica Lewinsky? Как стало ясно из всех preview, присутствие обнаженной натуры в новом Дюке точно обещают (еще бы, какой же Дюк без нее?). «Естественно, фирменная дюковская интерактивность будет еще более разнообразной, чем в Duke Nukem 3D», — пообещал Бруссар. И большинство читателей наверняка догадывается, какой она будет на этот раз. Причем

интерактивность коснется не только игры, но и самого Ньюкема. Для того чтобы он не выглядел нелепо в дорогом казино, для него специально «сшили» костюм. Надоели «фирменные» Дюковы очки? Меняем на другие, благо их целых 40 (!) пар. Уровни тоже станут более сложными и интерактивными и будут одинаково хороши как для multiplayer, так и для одиночной игры. Кстати, multiplayer по Internet будет поддерживать аж 64 игрока.

Что касается технических аспектов, то здесь все более-менее понятно. Графика (как видно из выпущенных немногочисленных скриншотов) просто отменна, 16-битные текстуры выше всяких похвал. Поскольку игрушка на движке от Unreal, то и системные требования примерно одинаковы. Минимум, естественно, P-133 и 16 Мбайт RAM. Но это так, для ознакомления. Чтобы более-менее нормально играть, требуется что-то наподобие P-200 MMX, 32 Мбайт RAM, 3Dfx (или, на худой конец, карточка на PowerVR, так как Unreal поддерживает и его, помимо Glide). Ну, а для полного удовольствия понадобится PII-300, 64 Мбайт RAM, Voodoo 2. Так что когда игра выйдет, а выйдет она либо весной 1999-го, либо «когда будет готова» (согласно Бруссару), придется «заапгрейдиться», и никуда от этого не денешься...



ОколоДЮКовские страсти



Пластиковый симулятор Дюка

Сладкая парочка. Вы представляете какие у них будут детки?





Возвращение Крестоносцев

или Wizardry 8



Начиная с Proving Grounds of the Mad Overlord, появившейся в 1981 году, и заканчивая Wizardry VII: Crusaders of the Dark Savant 1992 года выпуска, Wizardry всегда была лучшей игрой года. Скоро Sirtech выпустит Wizardry VIII. Последует ли она традиции, то есть станет ли игра очередным бестселлером?..

Паспорт

Жанр: RPG с элементами стратегии
Разработчик/Издатель: Sirtech Software Inc.
Дата выхода: март 1999 г.

«**F**ireball» — именно так можно охарактеризовать состав разработчиков. Трое молодых разработчиков заменили прежнего — D.W. Bradley, который явился создателем трех последних игр Wizardry. В составе команды: Linda Currie, дизайнер, продюсер и директор; Alex Medune, дизайнер, ведущий программист; Brenda Garneau, сценарист. Currie разрабатывала также игры Jagged Alliance I и II, Deadly Games и Nemesis: A Wizardry Adventure; Medune — гениальный создатель «интеллекта» AI, получившего высокую оценку в Jagged Alliance I и II и в Deadly Games.

Garneau сотрудничает с Sirtech уже более шестнадцати лет; фанаты Wizardry будут рады узнать, что, хотя Sirtech значительно изменил систему, которая использовалась в Crusaders of the Dark Savant, он не изменил то основное, что описывалось в журнале «Game of the Year» еще в 1992 году. В игре все еще присутствуют расы и профессии, и вы можете импортировать свою партию из предыдущей вер-

сии Wizardry. Более того, как и в игре Crusaders, здесь будет много начальных установок, которые позволяют вам определить, с чего начинать и где начинать. Вы можете создавать ваши собственные, в деталях уточненные характеры героев, вести игру аж с шестью персонажами — искателями приключений и убивать целые полчища монстров в бою.

член военного отряда — это не просто «говорящая голова», а личность со своими, особенными чертами характера. Именно такая игра, как Wizardry VIII, сегодня способна удовлетворить их ожидания. Впервые в ролевой игре каждый герой удивительно своеобразен, по-своему уникален и интересен. Быть может, вы выберете эксцентричного мага или своеобразного мошенника. Каж-

В игре все еще присутствуют расы и профессии, и вы можете импортировать свою партию из предыдущей версии Wizardry.

Собственно игровая история, она же история мира, начинается еще в Wizardry VI: Bane of the Cosmic Forge и продолжается в Crusaders of the Dark Savant, а теперь вот и в Wizardry VIII. Многие герои игры Crusaders теперь пришли в новый

длый герой прекрасно сочетается со своим окружением, болтает с друзьями, задает характерные для него вопросы другим героям.

Medune не только привнес в новую Wizardry искусственный интеллект, созданный им в игре Jagged Alliance, но в значительной степени улучшил его. К тому же он усовершенствовал интеллект местного населения и монстров (NPCs). Они не только способны обучаться и последовательно выполнять поставленную перед ними задачу, но также (в зависимости от сформировавшегося характера) ставят перед собой новые, свои собственные, цели и задачи.

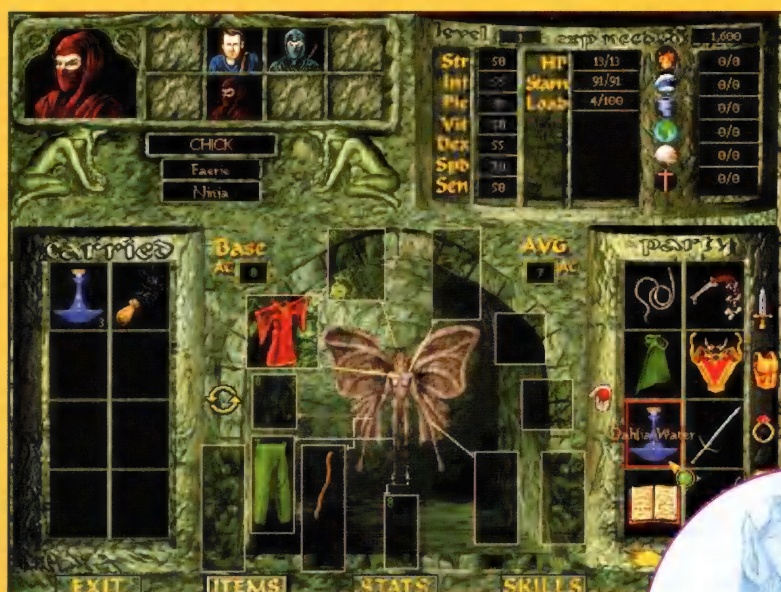
Существуют все те же одиннадцать рас, из которых можно выбирать героев (например, Эльф, Гном, Феи, кошкоподобный Felpur или огнедышащий Дракон). Вдобавок есть множество новых профессий. Одна из них, Gadgeteer, — это единственная профессия, которая позволяет использовать целый комплекс механических устройств, называемых «gadget». Такие устройства используются, чтобы применять колдовские чары в бою или в путешествии. А такая новая способность, как Engineering (конструирование), поз-



мир Dominus, включая воинствующего Umpani, хитроумного T'Rang, загадочного Dark Savant и многих других искателей приключений. Они все пришли, чтобы добиться права на вход в неуловимый и загадочный Космический Круг (Cosmic Circle).

С момента выхода Jagged Alliance многие игроки хотели бы иметь такую ролевую игру, в которой каждый





воляет создавать еще более мощные устройства. Эта профессия не только полезна, но и добавляет изрядную долю юмора в игру. Еще одним новшеством является изменение характера героев. Вам больше не придется тратить часы на формирование личности героя. Например, можно запросто создать Faerie Ninja вместо того, чтобы заниматься формированием такого характера целых четыре часа. Однако в этом случае Faerie сначала будет только «учеником» Ninja.

Из всех четырнадцати профессий в Crusaders of the Dark Savant Епископ, Борец и Жулик считались настолько неинтересными героями, что их редко кто использовал. В новой игре Епископы могут использовать заклинания всех четырех колдовских книг: Алхимика, Псионика, Мудреца и Священника. Они получают бонус к их артефактам, то есть такую способность, которая позволяет наилучшим образом распознавать и использовать магию; могут удалять «темные» предметы, не прибегая к заклинаниям.

Детали игры были в значительной степени обновлены, начиная с мягкого скольжения и high-color 3D-graphics движка. Вы можете посмотреть на что угодно: находится ли это на уровне ваших глаз, выше или ниже. Это полностью интерактивный мир. Вы можете наблюдать мерцание света, окна из цветной стеклянной мозаики и захватывающие эффекты действия заклинаний. Монстры и герои, с которыми вы встречаетесь, выглядят практически живыми. Бросая «болид», вы можете

видеть, как он отражается в чешуйчатой шкуре очередного монстра. Игра Wizardry VIII специально разработана для 3D-ускорителей.

Многим геймерам нравятся фэнтезийные ролевые игры, однако отвращают свойственные им сложности, связанные с жанровыми особенностями, или непредвиденно трудные боевые действия. Игра Wizardry VIII адресована именно таким игрокам, однако особенных трудностей игра не вызывает. В начале игры существует регулируемый уровень трудности.



Бой происходит так, чтобы игроку было легко начать игру (чтобы его не убили в течение первых двух минут начавшегося приключения). По мере приближения к концу игра становится все более сложной. Так что вам не удастся путешествовать на автопилоте по всем финальным сценам битв.

Можно подобрать по собственному желанию режим просмотра. В окне

героя может использоваться традиционный стиль просмотра Crusaders, отображающий все виды полезной информации. Те, кто хотят в полной мере насладиться 3D-графикой игры, могут использовать полноэкранный режим. Вы можете создавать тематические разговорники, добавляя собственный список пояснений и условных обозначений, можно выбирать вид боя, например вариант «долговременной битвы», а также различные виды тактики.

Когда Garneau спросили, чем она гордится больше всего, она сразу же назвала систему ведения боя в игре. По ее мнению, «это первая из существующих в мире 3D точно рассчитанная по времени система ведения боя, когда монстры могут напасть на вас с разных сторон, с любого расстояния и совершенно неожиданно. Самое важное: бой точно рассчитан во времени.

Это не какая-нибудь мышьяная возня, как в real-time. Это не просто изменение диспозиции, которое, конечно, тоже интересно и занимательно, но не является математически точным. Однако любителям ролевых игр больше нравятся математически точные модели, то есть такие, которые могут быть созданы на компьютере».

В дополнение к вышесказанному, в игре появляется много новых монстров и новая магическая система. В ней гораздо более логичный и менее запутанный способ обезвреживания ловушек на пути к сундукам с сокровищами. Теперь вместо того, чтобы тупо смотреть на закрытую дверь, вы можете рубить ее или взорвать. В вашем распоряжении есть также новые способы автоматической сортировки находящихся у вас предметов и постоянно действующая автоматическая карта.

Конечно, есть и другие интересные особенности новой игры, но компания Sirtech пока держит информацию закрытой. Впрочем, главное мы уже знаем: наши (Dark Savant) снова в городе! И уже одно это — хорошая новость для фанатов Wizardry.



С момента выхода Jagged Alliance многие игроки хотели бы иметь такую ролевую игру, в которой каждый член военного отряда — это не просто «говорящая голова», а личность со своими, особенными чертами характера. Именно такая игра, как Wizardry VIII, сегодня способна удовлетворить их ожидания.





101: The 101st Airborne in Normandy

Почувствуй себя капитаном Миллером...



Помимо реализма, игра наполнена интересным историческим содержанием, в целом же похоже, что именно такую штучку так долго ждали все фанаты стратегических игр.

Паспорт

Жанр: wargame/RTS
Разработчик: Empire Interactive

URL: <http://www.empire-us.com>

Издатель: Empire Interactive

URL: <http://www.empire-us.com>

Дата выхода: сентябрь 1998 г.

Вы уже успели посмотреть новейший фильм Стивена Спилберга — «Спасая рядового Райана»? Если нет, то вы потеряли очень много, так как уровень реализма, достигнутый режиссером, просто потрясает. Ребята из Empire Interactive обещают нам, что созданная по мотивам фильма игра «101: The 101st Airborne in Normandy» будет не менее зрелищной. Кстати, 101 Airborne переводится на русский язык, как «сто первая воздушно-десантная дивизия» — как раз в ней и служил тот самый Райан. Помимо реализма, игра наполнена интересным историческим содержанием, в целом же похоже, что именно такую штучку так долго ждали все фанаты стратегических игр. Была, конечно, Close Combat: A Bridge Too Far, которой почти удалось достигнуть совершенства — но вместе с тем ей чуть-чуть не хватило детализированности управления. Была и Advanced Squad Leader, но она, как и все компьютерные игры, созданные по образу и подобию настольных оригиналов, реалистичностью не блистала. В общем работа дизайнерам «101: The 101st Airborne in Normandy» предстоит

нелегкая, очень сильно смахивающая на «Женитьбу», перенесенную в наши дни: если бы сюжет ASL да к движку и скорости CC: ABTF добавить, да еще и вложить небольшую лицензию от Стивена Спилберга, то получится супер-хит! Если, конечно получится...

В игре ваша команда будет заброшена в тыл противника. Время действия — первая неделя после D-Day, высадки англо-американских союзнических войск в Нормандии, что на севере Франции. Насколько вы понимаете, немцы ждали эту



Практически каждая микроскопическая деталь, которая может повлиять на ход игры, находится под вашим непосредственным контролем. У каждого солдата своя индивидуальная история, персональные

В этой игре, как ни странно, самое интересное - экипировка.

Такого реализма, я бы даже сказал «мелочности», я еще не видел.

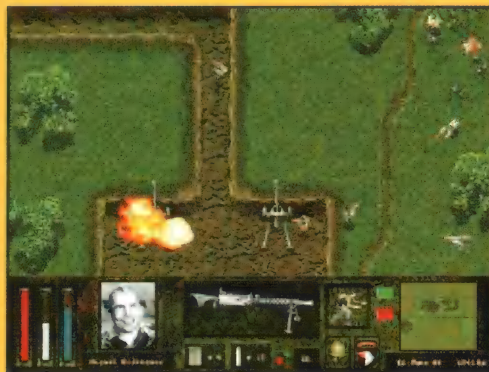


высадку, так что ожидайте достойного сопротивления. Группа элитных десантников, которой вы будете управлять, на своем пути может повстречать и патрули, и доты/дзоты немцев, и французских мирных жителей, и даже американцев, заблудившихся в лесах Нормандии.

способности (в каждой из 13 боевых дисциплин) и даже свой уникальный голос. Вам предстоит из 82 присутствующих в игре человек выбрать 18 солдат, превратить их в команду, экипировать, а после всего этого еще и вести в бой. В этой игре, как ни странно, самое интересное — экипировка.

Такого реализма, я бы даже сказал «мелочности», я еще не видел — вы распределяете не только оружие, но и все остальное — пищу, сигареты и даже материалы для чистки оружия.

В игре содержится 9 кампаний, в каждой из которых может быть до двух основных заданий. Уже это дает вам возможность провести за игрой много



SAMSUNG**ELECTRONICS**

120 ЭКСПЕРТОВ В 20 СТРАНАХ ПРИЗНАЛИ ЛУЧШИМИ В МИРЕ **М О Н И Т О Р Ы**
10 МИЛЛИОНОВ ЧЕЛОВЕК В 1997 ГОДУ ВЫБРАЛИ ДЛЯ СВОИХ КОМПЬЮТЕРОВ **SyncMaster**

ТОЛЬКО МОНИТОР
SyncMaster 700 Ms

ПОЗВОЛИТ ВАМ ПЕРЕЖИТЬ НЕОБЫЧАЙНЫЕ
МОМЕНТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ!

Почему?

У него:

- большой 17-дюймовый экран
- яркие и сочные цвета
- превосходная фокусировка
- мощный и чистый звук
- контроль 21 параметра настройки
- самые современные стандарты безопасности и эргономики

Выбор за Вами!

ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВО SAMSUNG ELECTRONICS В МОСКВЕ

телефон: (095) 797 2355 (56-64)

факс: (095) 797 2365

e-mail: hotline@src.samsung.ru

SyncMaster
ОКНО В МИР МУЛЬТИМЕДИА

ФИРМЕННЫЙ МАГАЗИН SAMSUNG ELECTRONICS В МОСКВЕ

телефон (095) 208 1654

МОСКВА (095) Vist 159 4001 (10 линий) • Formoza 210 9720, 926 2508, 234 2164 • Inel 742 6436 • Klondike 210 9838 • R-Style 403 9950 • Диал Электроникс 917 0002
• Белый Ветер 928 7392 • Валга 299 5756 • Rosco 213 8001 • Мир 152 4001 • СВ 966 0101 • Аэртон 959 3365 • "Виртуальный мир" 742 5000 • "Электронный мир" 742 4000 • "Дом ДОМИНО" 245 3595 • "Галерея ДОМИНО" 230 0039 **ИРКУТСК (3952)** Ankom 31 03 10 **НОВОСИБИРСК (3832)** Neta 46 26 03 • Kvesta 35 09 81 **КАЗАНЬ (8432)** Abak 76 97 41 **КРАСНОДАР (8612)** Vlados 59 34 73 • Trade Master 57 59 40 **НИЖНИЙ НОВГОРОД (8312)** Vist 67 79 05 **ЕКАТЕРИНБУРГ (3432)** Vist 49 89 92 **САНКТ-ПЕТЕРБУРГ (812)** Vist 327 9016, 325 6898 • Ладога 325 8202 • Котлин 567 0516 **КЕМЕРОВО (3842)** ККЦ 36 03 03

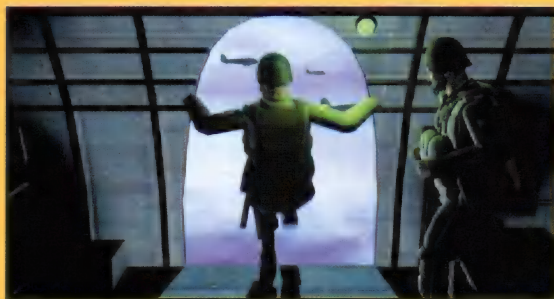


часов, но вдобавок ко всему этому в ее ходе могут создаваться кампании со случайными условиями и картами, выбранными по предложенному игроком шаблону. Каждая кампания проходит на большой площади, разбитой на 42 карты (соответственно всего их в игре 238), на которых вам придется побывать, чтобы выполнить свое основное задание. Это звучит проще, чем будет выглядеть на самом деле.

Трудности начинаются с того, что ваших подчиненных будут сбрасывать с самолета, кроме того они могут получить травму, испугаться, потеряться, неопытные могут даже дезертировать. К тяготам десантирования относятся приземление в неправильно выбранном месте, встреча с истребителем противника, нераскрытые парашюты, да и многое другое. Ввиду этого вашей первоочередной задачей после высадки становятся ориентирование на местности и поиск места встречи. Кстати, прогулки в тылу противника, полном патрулей, минных полей и дзотов, являются довольно опасным времяпрепровождением, я бы даже сказал — смертельно опасным. Но, естественно, и во Франции есть где укрыться. Здания, деревья, окопы, воронки от тяжелых бомб, дохлые коровы,

кочки, ручьи — все это хоть и не очень надежное, но все же прикрытие.

Как и все остальное, передвижения и сражения в «101: The 101st Airborne in Normandy» высокорееалистичны. Передвижение войск основано на системе инициатив. Она очень похожа на систему, использовавшуюся в Wages of War (что в принципе не должно вызывать



удивления — некоторые разработчики, покинувшие команду Random, создавшую Wages of War, перешли в Empire Interactive). Инициативная система ходов сочетает в себе классическую походную модель с простотой использования и неожиданностью систем реального времени: действие в каждый «шаг» выполняет тот человек, чья «инициатива», исчисляющаяся в очках, больше. Причем

она вычисляется постоянно и для всех солдат — как ваших, так и вражеских. Система вычисления ранений, травм и прочих повреждений солдата, а также смерти учитывает 47 различных точек на теле. Состояние разума солдат также играет немаловажную роль в бою: если вы потеряете половину своих людей, а остальных с криком «За Родину! За Рузвельта!» направите

под шквальный минометный обстрел, то они могут просто-напросто сорваться, послать вас к чертовой бабушке и совершить «покушение на дезертирство».

Графика, как и прочие «вредные технологические излишества», удовлетворит любого поклонника военных игр: у солдат более 1400 различных анимаций, в игре более 40 видеороликов, показывающихся в перерывах между миссиями. Многопользовательская игра имеется только для двух игроков. Доступна она будет при соединении по модему, локальной сети и Internet.

Выходит игра спустя два месяца после выхода фильма Спилберга, который, кстати, в американском кинопрокате уже собрал более 200 млн долларов. Остается пожелать, чтобы от этой быстроты не пострадало качество...



Caesar III

Загляните в коробку, в которую свалены старые пятидюймовые дискеты, и вы наверняка вспомните SimCity и Civilization I. Эти легендарные игры своим успехом обязаны прежде всего дизайну и концепции. Это значит, что запуская эту классику в любое время на машине с любым процессором вы получите свою долю удовольствия от захватывающего игрового процесса. Caesar III, как прямой наследник классического стратегического хита Caesar, продолжает эту традицию.

Паспорт

Жанр: стратегия/симулятор управления государством
Разработчик: Impressions Software
Издатель: Sierra
URL: <http://www.sierra.com>
Дата выхода: конец 1998 г.

Серия Caesar основывалась на лучших сторонах уже упоминавшихся Civilization и Sim City. Ресурсы, занятость населения, стоимость земли, политические интересы и поддержание боеспособной армии — вот лишь краткий перечень факторов, о которых придется заботиться игрокам, ведь вы будете играть за амбициозного правителя, замахнувшегося на место самого Императора, а для достижения этого нужен авторитет. Именно авторитет в те далекие времена позволял дать черни хлеба и зрелищ, а богатым и знат-

ным — стабильность и устойчивость власти. Плюс к этому и тем, и другим были нужны и защита от внешних угроз, и захват новых



территорий. Честолюбец, добившийся всеобщего довольства граждан, мог рассчитывать на императорский трон...

На ваш строгий выбор будут представлены два типа игры. Первый можно условно назвать стилем Civilization — в определенной провинции ставятся определенные условия, например достичь 35% уровня богатства населения, и если вы эти условия выполняете, то повышаетесь в должности и выбираете следующее задание, а точнее, провинцию — и так до конца,

Не хотите ли стать Цезарем?



до трона Императора. Второй — стиль SimCity. Вы развиваете одну-единственную провинцию, перед вами не стоит никаких задач, время не ограничено — это для игроков, которые просто хотят построить огромный процветающий город.

Ядро Caesar III составляет интерфейс, схожий с интерфейсом SimCity, но со строительными ограничениями: у древних римлян не было экскаваторов. При постройке хорошего города необходимо учитывать разницу в образе жизни. Единственная «зона», которую вы можете создавать, состоит из жилых домов. Люди заселяют эти хижины, лишь убедившись в наличии неподалеку достаточного количества воды. Далее все, как в SimCity: каждое здание имеет свое назначение. Стоимость земли определяется уровнем счастья живущих на ней горожан: люди, живущие на окраине, далеко от воды и в пожароопасном районе, будут вовсе не так же счастливы и богаты, как люди, живущие ближе к центру, рядом с фонтаном и префектурой. С московскими префектурами это заведение не имеет ничего общего и представляет собой своеобразное соединение римского отделения милиции (виноват, центурии) и пожарной части. Доступ к дорогам и прочие роскошества также очень сильно влияют на настроение горожан.

Все постройки, как и в SimCity, классифицированы по назначению. Административные — сенат, форум, площадь — предназначены для сбора налогов. Образование представлено школами и гимназиями. Здания, предназначенные для религии, развлечений и укрепления здоровья граждан, тоже влияют на счастье. Если зданий любого типа в городе не хватает, жители начинают их требовать. А когда жителям приходится чего-либо требовать, то их отношение к власти сразу портится и желание платить налоги у них почему-то пропадает. Так что для общего блага

вам придется раскошелиться и на ипподром, и на базилики, и на госпиталь. Тем более что госпиталь или брадобрей могут предотвратить или приостановить эпидемию. Промышленные здания — это фермы, виноградники, шахты и каменоломни, на которых производится сырье, и пекарни, винокурни, кузницы, перерабатывающие это сырье в товары. Естественно, для сбыта товаров надо строить порты и рынки. Постройки структур безопасности помогают защищать ваших подданных от внешних напастей, пожаров, восстаний рабов и плебса. Водные структуры позволяют вам значительно расширять свои владения, уходя все дальше от реки. Невозможно не упомянуть легендарные римские бани: без них никакая религия настоящему римлянину настроение не поднимет. Кстати, религий теперь будет много, и желательна каждому богу постройка по базилике или даже церкви.

Но это еще не все. Не может же управление империей ограничиваться строительством. В Caesar III вам придется защищать свой город при помощи возведения огромных стен и башен. Основная ваша сила — когорты, то есть регулярная армия. Это первый и важнейший рубеж обороны и главная ударная сила. Слава богу, что при создании Caesar III команда Impression Studios наконец-то поняла, что лучшая часть серии Caesar — это постройка городов, а не тактические сражения в реальном времени, какие встретились нам в Caesar II. Сражение происходит на том же экране, где вы занимаетесь постройками. Это означает и еще одно нововведение: «дизайн» вашего города теперь должен отвечать и оборонным потребностям. Легкость доступа гвардии к городским стенам и концентрация войск и охранников на окраинах будут благотворно влиять на количество жизней, кото-

рые вам удастся спасти. Тренированность войск стала также отражаться визуально, но тут же стала очевидна недоработка игры: римские воины сражаются с варварами не в боевых порядках (которые они так славились), а одной большой кучей.

Естественно, что претенденту на трон для начала нужно войти в доверие к нынешнему Императору и заручиться его поддержкой. Но берегитесь этой близости: ему запросто может что-нибудь понадобиться, от бочки вина до мешков золота, и пеняйте на себя, если высочайшая просьба будет проигнорирована.

Итак, Caesar III — это достойное продолжение серии Caesar с улучшенной графикой и некоторыми изменениями в игровом процессе, которое, мы уверены, будет пользоваться популярностью у всех любителей «симуляторов правлений», или стратегий.



Caesar III — это достойное продолжение серии Caesar с улучшенной графикой и некоторыми изменениями в игровом процессе





Dungeon Keeper II

Снова в Ад
и снова
с юмором!




К чести Bullfrog надо отметить, что у ее разработчиков хватило самокритичности на переработку AI, который хоть и был чуть ли не единственным серьезным недостатком первой части, но тем не менее сильно раздражал.

Новость о довольно скором выходе *Dungeon Keeper II* вызывает настороженный скептицизм — было ясно, что дата «конец ноября 1998 года» взята абсолютно с потолка и означать она может лишь «первый-второй квартал 1999 года». Судя по скриншотам и описаниям разработчиков, большая часть игровой концепции уже успела превратиться в часть игры, что переключается с появлением скриншотов «окончательной версии» *Dungeon Keeper II* почти за год до выхода игры.

Паспорт

Жанр: 3D Action/RTS
Разработчик: Bullfrog

 <http://www.bullfrog.ea.com>

Издатель: Electronic Arts

 <http://www.ea.com>

Дата выхода: весна 1999 г.

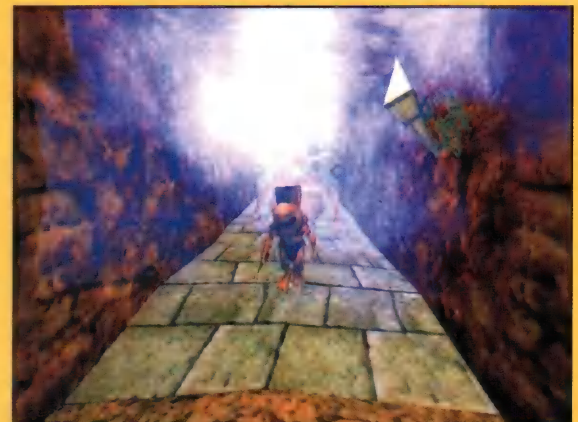
Самое интересное место в пресс-релизе разработчиков звучит следующим образом: «Основной фокус игры сместится от простого разведения и натравливания чудовищ к детальному продумыванию атак и защиты». Довольно туманно, не правда ли? Означает это, что игроку разводить чудовищ придется теперь лишь в нужном месте и в нужное время — у каждого из них будет своя зона, или жизненное пространство, которое оно и защищает. А телепортация будет стоить вам очень много маны — так что скидывание кучи импов туда, где появляется Добро, и устройство кровавой бани не пройдет. Теперь просто так шапками не закидаешь, придется задумываться и о стратегии, и о тактике. Дизайн подземелья целиком и полностью зависит только от вас, да и все особенности адских созданий тоже придется учитывать. Нахождение путей у AI, управляющего персонажами, в ориги-

нале было довольно отменным, поэтому данные нововведения не повредят целостности и увлекательности игрового процесса. Система маны также слегка модифицируется — с ее помощью можно будет вызывать гораздо больше различных заклинаний и ставить побольше различных ловушек.

В глаза бросается главное отличие всех сиквелов от оригиналов — улучшенная графика. Небезызвестный движок Unreal, поддерживающий массу всевозможных видео- и аудиоакселераторов, полностью преобразил игру и привнес в нее новый вид — «от первого лица», или проще говоря, «из глаз». Так игра выглядит гораздо более солидно, чем сверху — пропадает ощущение некоторой «мультипликационности» происходящего, кроме всего прочего, это помогает «вселяться» в персонажей игры. Это особенно приятно, если знаешь, что использованный в *Dungeon Keeper* движок от Magic Carpet (которому в тот момент уже было два с половиной года) совсем не отвечал самым скромным требованиям. Кроме основного вида, в новой игре присутствует еще и масса побочных — благо движок позволяет отображать все полигоны и углы обозрения. Основными спецэффектами, как и в большинстве современных трехмерных игр, будут эффекты динамического освещения, что, кстати, в темном подземелье, где разворачивается действие игры, смотрится просто потрясающе. За-

клипания, огненные шары, горящие стрелы, пересекающие длинные темные коридоры, похожи скорее на праздничный фейерверк, чем на смертельную битву.

Так, а что же у нас с остальными нововведениями? Можете ли вы быть полностью уверены в том, что



вам будут подконтрольны (или будут неконтролируемы) массы новых созданий, среди которых Темные Рыцари, Саламандры и Темные Эльфы? Bullfrog заявила, что всю подробную информацию по новым чудовищам выдаст публике лишь за пару недель до выпуска игры — естественно, чтобы поддержать интерес к *Dungeon Keeper II* и потрепать нервы преданным поклонникам. Вне всякого сомнения эту же цель преследует информация о том, что разработчики подготавливают к игре будущие бесплатные дополнения с новыми чудовищами и заклинаниями, причем их можно будет применять в многопользовательской игре. Все это очень похоже на то, что Cavedog делает с *Total Annihilation*. Будут в игре и новые возможности в построении своего подземного прибежища, например,





новые ловушки Sentry Trap и Fear Trap (последняя интересна тем, что попавший в нее противник в ужасе убегает домой), а также многое другое. В новой магической системе появились и новые заклинания — например Tremor, вызы-

вающее локальное мини-землетрясение и Turncoat, заставляющее противников сражаться друг с другом.

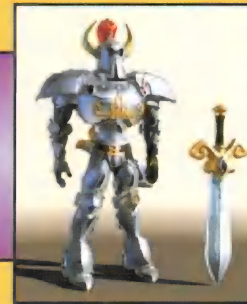
Слишком рано еще оценивать всю игру в целом, ее достоинства и недостатки, но одно можно оценить уже сейчас. Это черный юмор, присущий оригиналу и, естественно, перешедший в сиквел. Bullfrog отлично знает, как именно и в какой пропорции нужно сочетать Темную сторону со

Смешной. И это в значительной степени влияет на успешные продажи ее игр. И главное, Dark Mistress в сиквеле отнюдь не забыта. Это и есть тот самый персонаж, который способен заставить игрока проходить все двадцать или даже более миссий кампании.

К чести Bullfrog надо отметить, что у ее разработчиков хватило самокритичности на переработку AI, который хоть и был чуть ли не единственным серьезным недостатком первой части, но тем не менее сильно раздражал. Вместо того чтобы развиваться и осмысленно нападать, противник отстраивал дватри помещения, посылал на игрока несколько десятков уродов и на этом успокаивался. В общем, он застал в своем «поместье» и ждал

разгрома. Не находя хорошего AI, игроки не находили ему и замены, каковой является поддержка многопользовательской игры. Во второй части оба этих недостатка будут исправлены — AI полностью перепишут, кроме того в Dungeon Keeper II теперь смогут играть до четырех человек, как через локальную сеть, так и через Internet.

Dungeon Keeper была игрой не только новаторской, но и довольно увлекательной — не зря она принесла Bullfrog столько денег. В Dungeon Keeper II новаторство практически отсутствует, так как разработчики пошли по проторенной дорожке исправления недостатков оригинала, но, будем надеяться, что игра от этого не станет менее интересной.



Если вас «подрезали», вспомните про свой пулемет!

Interstate'82

Основная идея игры не изменилась по сравнению со своей предшественницей (Interstate '76). Все те же гонки на вооруженных машинах и отстрел плохих ребят. И все же Activision за два года проделала огромный объем работ. Разработчикам удалось сделать полностью новый, на порядок более совершенный движок, внести в игру массу новых возможностей и опций, и, что самое главное, создать новый стиль, неповторимый стиль восьмидесятых.

Действие игры, как не сложно догадаться, происходит шесть лет спустя после действий предыдущей серии. В этот раз ваш герой замешан в гораздо более опасном и крупном деле — в него вовлечены не только центрально-американские революционеры и террористы, но и сам президент США. На вопрос о причинах ухода от фанкового стиля Interstate'76 Зак Норман, управляющий директор Activision (он же был ведущим дизайнером и программистом первой игры) ответил: «Марка Interstate была

задумана, чтобы использовать те стили поп-культуры, которые ближе в данный момент игрокам. Два года назад это были семидесятые и фанк, сейчас — восьмидесятые и глэм-рок».



Эра масс-культуры — не единственное изменение, которое вы заметите в видеороликах игры. В прошлом прямолинейные и угловатые персонажи приобрели некоторую плавность, закругленность. Музыка в игре, естественно, будет экстравагантной музыкой начала 80-х. Зак отказался упомянуть имя музыканта, делающего саундтрек к Interstate'82, однако сказал, что «это будет большим сюрпризом».

Одной атмосферой внимания поклонников не завоеешь, и поэтому дизайнеры



Паспорт

Жанр: Автосимулятор/Action
Разработчик: Activision
Издатель: Activision

URL: <http://www.activision.com>

Дата выхода: IV квартал 1998 г.



Interstate'82 посвящают массу времени улучшению качества Action-составляющих игры. Она обязательно должна вызывать мгновенный выброс адреналина. Машины и объекты вы-

полнены с большой детализацией, ландшафты стали более разнообразными — теперь можно встретить и воду, и подземные туннели. Зак Норман добавил: «Помимо всех прочих преимуществ движка, в Interstate'82 будут значительно более интерактивные ландшафты. Мы создали систему LDM — large driveable meshes, которая похожа на систему взаимоотношения игрока и окружения в момент боя в Quake». Преимущества и недостатки вашей позиции на карте теперь будут зависеть еще и от высоты, скорости движения и типа поверхности, на которой вы находитесь. Другое заметное нововведение — возможность покинуть машину и разгуливать пешком с огромной пушкой в руке. Можно выпрыгнуть из горящей машины, выходить из нее, чтобы открыть ворота, расчистить путь, сменить машину и т. п. Игрок теперь уже не полубеспомощный придаток железного коня. Если авто погибло на поле брани, то вы теперь можете выпрыгнуть из американского «Варяга», спрятаться от супостатов, а переждав пулеметную бурю, отправиться на поиски замаскированной машины. В каждом окружении можно найти спрятанный автомобиль, соответствующий данным условиям. Самым забавным мне кажется автомобиль, спрятанный в деревьях, растущих рядом с полем для гольфа — это маленький двухместный электромобиль с одним крошечным пяти-миллиметровым пулеметом.

«В игре более 40 средств передвижения, которыми может управлять игрок, — сказал Норман, — кроме того, количество различных модификаций одной и той же машины может доходить до пяти». А как обстоят дела с оружием? В Interstate'82 есть



масса новых средств уничтожения. В игре три класса оружия: стандартное, энергетическое и так называемое «каргооны». Стандартное — это пулеметы, взрывчатка, ракеты, мины и тому подобное, то есть, что мы уже видели в Interstate'76. Энергети-



ческое варьируется от обычного микроволнового лазера до LARS (light amplifying and reflecting satellite) — вспомните ионную пушку на спутнике из Command & Conquer и оцените полет фантазии авторов игры — из космоса на вашего врага направляется мощный сгусток энергии, который слабого противника может мгновенно испепелить. Каргооны — это новый класс вооружений, действующий неслыханно причудливым способом. Итак, читайте и делайте вид, что в это можно верить:

GUI — совпадает по аббревиатуре с Graphic Universal Interface (то есть с Windows), но обозначает не большую пушку, выстреливающую модуль. Эта штука закрепляется на корпусе авто противника и сообщает вам все его характеристики (коих очень много и они все важны).

MISer — совсем не карточный термин, а Microwave Instrument

Scrambling Radiation — жуткое научное изобретение, на целых 30 секунд выводящее из строя все электронные системы противника — оказывается, в автомобиле образца 1982 года их было очень много (например, система прямой связи с президентом страны, комплексы управления ракетами «Минитмен» и другие электронные утки не менее высокого полета).

MAGMA — Magnetic Guidance Missile Attractor — средство для воздействия на вражеские ракеты. Любая из них, будучи выпущенной в вас, в полете изменяет свое направление и поражает противника.

CHIP — не электронная микросхема, а Car-launched Hypertoxic Inhalant Projectile — отличное средство для захвата приглянувшейся вам машины. Эта граната пробивает корпус и выпускает внутрь ядовитый газ, убивающий водителя. При этом машина остается целой и невредимой.

Прежде чем появиться на поле боя, вам теперь придется долго раздумывать над набором оружия — в Interstate'76 все было проще, так как защитных приспособлений там практически не было. Какие из них применит противник? И чем он будет атаковать? На дороге выяснять будет некогда.

На данной стадии очевидно, что в этот раз разработчики стремятся сделать основной упор на многопользовательскую игру. Это хорошо, если не идет во вред одиночной игре. В любом случае, глядя на сегодняшнюю Interstate'76, можно быть уверенным, что ее продолжение не окажется непопулярным. Так что Большая Охота вот-вот начнется...



«Марка Interstate была задумана, чтобы использовать те стили поп-культуры, которые ближе в данный момент игрокам. Два года назад это были семидесятые и фанк, сейчас — восьмидесятые и глэм-рок».

Seven Kingdoms II

Несмотря на то, что игра еще далека до завершения, уже сейчас можно с полной уверенностью заявить, что Seven Kingdoms II обречена на успех.



...Это была битва не на жизнь, а на смерть. Борьба шла не за жизненное пространство, а за популярность у любителей стратегии — перед прошлым рождеством в этой схватке сошлось множество игр данного жанра. Жажда наживы вовлекла в эту авантюру и компанию Interactive Magic, более известную своими симуляторами.

Как ни странно, но смелая попытка увенчалась успехом: продажи игры под названием Seven Kingdoms превзошли все ожидания. Причина ее притягательности в том, что игра позволила погрузиться в неповторимый мир древней культуры и фантастических мифов. В итоге этой новацией оказались довольны не только издатели, но и игроки, причем популярность игры выросла настолько, что она практически приобрела статус культовой. Естественно, что Interactive Magic немедленно подписала долгосрочное соглашение с главным автором и разработчиком игры Трэвором Ченом (Trevor Chan) — тем самым он был мобилизован на самый быстрый выпуск сиквела. Несмотря на то, что игра еще далека до завершения, уже сейчас можно с полной уверенностью заявить, что Seven Kingdoms II обречена на успех.

Откуда же такая уверенность? Дело в том, что Seven Kingdoms II



внесла несколько кардинальных изменений. Во-первых, фритане (Fryhtans) из надоедливых соперников, путающихся под ногами, превратились в мощную силу, которая может предопределить исход всей

новой увлекательный аспект — дипломатию. В Seven Kingdoms II она ничуть не менее важна, чем хозяйственная и военная деятельность, но вместе с тем игрок и здесь должен быть осторожен и не увлекаться. Если он переусердствует с союзами и будет как заправский рубаха-парень раздавать свою помощь направо и налево, то после разгрома фритан его разорвут в клочья. Не меньшую опасность таит и противоположная крайность — когда игрок скрытен и жаден, да еще

и ждет, что союзники победят фритан без его помощи, то его все равно разорвут в клочья, только на сей раз сделают это чудовища. Победит только тот, кто умеет поддерживать дипломатический баланс, «разделять и властвовать», вдобавок ко всему кандидат в победители должен обладать изрядной долей коварства. Количество различных монстров в игре увеличилось — теперь их пятнадцать. Возможности игрока расширились за счет нового сюжетного хода — можно захватить поселение фритан и приступить к их набору в свою армию. Этот прием позволяет усиливать боевое могущество игрока, но переусердствовать тут тоже нельзя — слишком большое количество этих тварей приводит к тому, что собственные союзники объявляют игрока варваром и ополчаются против него.

Хотя сюжет Seven Kingdoms II увлекателен сам по себе, но для достижения больших неожиданностей

Seven Kingdoms II переработана так сильно, что практически превратилась в совершенно новый продукт. Вместо того чтобы лишь чуть-чуть улучшить графику и добавить несколько новых элементов Чен решил сделать несколько кардинальных изменений.

переработана так сильно, что практически превратилась в совершенно новый продукт. Вместо того чтобы лишь чуть-чуть улучшить графику и добавить несколько новых элементов, во всем остальном пройдясь по стопам первой части, Чен решил сде-

игры. Чудовища стали настолько могущественными, что в одиночку в этом диком мире не выживет никто. Игроки на первых порах должны заключать союзы, все другие пути и самонадеянность приведут лишь к поражению. Это добавляет в игру

Паспорт

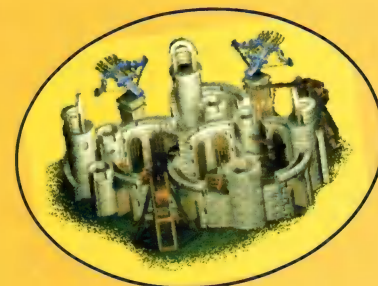
Жанр: стратегия
Разработчик: Interactive Magic

URL: <http://www.imagic.com>

Издатель: Enlight

URL: <http://www.enlight.com>

Дата выхода: февраль 1999 г.





в игру встроен генератор случайных кампаний. В отличие от большинства стратегических игр, в которых игроку досконально известно месторасположение каждой постройки и кустика, Seven Kingdoms II помещает игрока в мир, о котором ему не известно ровным счетом ничего. Начиная кампанию, игрок получает карту, на которой обозначены поселения людей, фритан и определенное количество различных ресурсов, разбросанных по ней.

Но на этом новинки не заканчиваются. Как и в вышеупомянутой Heroes of Might & Magic, в Seven Kingdoms II будут присутствовать индивидуальные герои, напрямую подконтрольные игроку, и магические предметы, которые могут быть перенесены из одной кампании в другую. Герои, которых можно нанимать на постоянных дворах, имеют индивидуальные портреты и уровни боевого и командирского мастерства, причем последние могут легко превосходить предельный уровень обычных воинов, ограниченный сотней очков. Магические предметы в игре очень разнообразны и имеют большой спектр возможностей — их

диапазон простирается от простых мечей или колец, дающих герою дополнительные очки, до более сложных, действующих определенным образом только на конкретного противника или союзника. По окончании каждого сценария можно выбрать двадцать юнитов для перенесения в следующий. В ходе сражений армия игрока будет все больше «притираться» к его стилю игры. Все эти нововведения, по правде говоря, не так уж и новы — они явно позаимствованы из Warlords III.

Как во всякой «второй части», в Seven Kingdoms II много новых юнитов и зданий. В отличие от оригинала, в игре у каждой расы будет два типа войск — обычные и специальные. Последние отражают особенности каждой нации: например, китайцы могут использовать для своих нужд ручных обезьян из Шао-Линя, а греки — кавалерию и колесницы. Чтобы спецвойска начали действовать, каждая нация обязана подготовить соответствующие им инфраструктуры — китайцам придется выстроить храм Шао-Линя, а грекам — конюшни. Количе-

ство культур также возросло — теперь игрок может выбирать из 12 наций, разделенных на четыре культурных группы. Восточно-азиатская группа — японцы, китайцы и монголы; средиземноморская — греки и карфагеняне; ближневосточно-африканская — египтяне, персы, зулусы; северо-европейская — викинги, норманны и кельты. И не забывайте о фританах — они тоже могут развиваться, строить здания для создания более продвинутых юнитов и магической защиты своих поселений.

Кроме того, в Seven Kingdoms II будет новая графика — с максимальным разрешением 1024x768 при 16-битной глубине цвета. Здания выполнены в трехмерной изометрической проекции, добавлена масса спецэффектов — от динамического освещения до повышенной реалистичности физической модели при использовании стрел и копий.

В целом в успехе Seven Kingdoms II можно не сомневаться, но продолжает мучить основной вопрос: какими же все-таки будут системные требования?



Хотя сюжет Seven Kingdoms II увлекателен сам по себе, но для достижения больших неожиданностей в игру встроен генератор случайных кампаний.

Powerslide



Над Powerslide команда Ratbag (бывшая Emergent) работает уже довольно долго. Показав ее на выставке Electronic Entertainment Expo, разработчики поразили многих, в том числе и прессу. Теперь все обозреватели прочтут игре успех, гарантированный на все 100%, и надо сказать, что это не удивительно, так как до сих пор за GT Interactive не числится ни одного неудачного проекта.

Паспорт

Жанр: автосимулятор
Разработчик: Ratbag

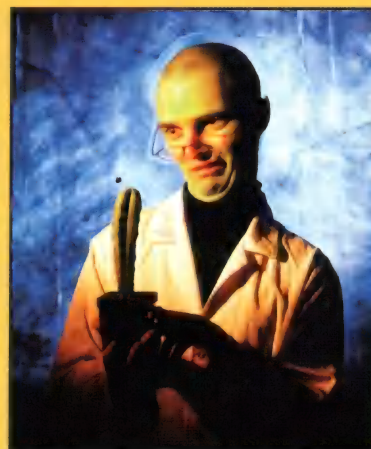
URL: <http://www.ratbag.com>

Издатель: GT Interactive

URL: <http://www.gtinteractive.com>

Дата выхода: ноябрь 1998 г.

В то же время Powerslide сравнивают с Motorhead от Gremlin. В обеих этих играх трехмерная графика, предназначенная для мощных 3D-акселераторов, сочетается с максимальной скоростью игрового процесса. Однако, если скорость Motorhead достигается в основном за счет аскетичности графики и практически полного отсутствия мелких деталей, то Powerslide этой самой детализацией насыщена. Вместе с тем у Motorhead есть одно немаловажное преимущество — в нее уже около полугода играют игроки всего мира, а дата выхода Powerslide все отодвигается и отодвигается куда-то к 1999 году. GT Interactive, пытаясь поторопить разработчиков, оказывала на Ratbag мощнейшее давление — уж



очень ей хотелось выпустить игру на волне роста поставок игровых аппаратных новинок и заработать на

ОЕМ-поставках (то есть включении игры в комплект поставки игрового железа, например 3D-акселераторов). Однако разработчики твердо отстаивали свои позиции и заявили, что игра не выйдет в свет, пока не будет абсолютно совершенной. Теперь разработчики заявляют, что к вождьленному совершенству очень близки. Так ли это на самом деле, будут решать рядовые игроки, то есть вы.

Powerslide представляет из себя футуристические гонки с высокодетализированной красочной графикой. Игроку предоставляется выбор из 32 уникальных персонажей и шести автомобилей, при помощи которых в наборе заездов будет решаться судьба того или иного персонажа, а вместе с ним и всей его расы. Пер-

Халява? Херить? neXt?

Xpress? Хулиган? Хобот?

Халва? X-rays? Харкать?

Харч? Хрип?

X-files?

Хай?

Xpert?

Хлам?

X-mass?

Хам?

Хрюкать?

Xtreme?

Xtazy?

Хавать?

Хреново?

завХоз?

Хорёк?

X.мотолог?

Хрыч?



сонажи эти довольно эксцентричны и, если вы устали от гонок, то созерцание этих необычных существ вас позабавит. У каждого автомобиля свои характеристики, классифицируемые по следующим разделам: управляемость, прочность, масса, стабильность на трассе, аэродинамика, мощность, скорость и ускорение. На первый взгляд может показаться, что сюжет примитивен, но на самом деле это не так.

Кроме того, Powerslide уже прославилась своей сверхреалистичной физической моделью, которая учитывает влияние более чем ста пятидесяти факторов, и каждый из них так или иначе отражается на поведении автомобилей! Под стать физической модели и интеллект игры — никто из компьютерных соперников роль идиота играть не собирается, то есть вы встретитесь с достойными партнерами. «В других автосимуляторах так называемый AI ведет все машины по заранее заданному курсу с незначительными отклонениями, и в любой нештатной ситуации эти машины оказываются совершенно беспомощными — их ничего не стоит зажать или сбить с пути, — говорит по этому поводу Грег Сьереле (Greg Siegle), продюсер Powerslide и один из основателей Ratbag. — Наши же ребята имеют встроенные мини-мозги, которые управляют их поведением, поэтому вы никогда не узнаете, какой следующий ход предпримет компьютерный оппонент». Эти «мини-мозги», как называет их Грег, являются большей частью того, что делает игровой процесс Powerslide столь захватывающим и новаторским. Причем мозги эти могут еще и обучаться, они изменяют базовые алгоритмы в соответствии с вашим поведением, так что против любого вашего «лома» у искусственного интеллекта через пару заездов найдется «прием». И если вы будете чересчур упорно подрезать и сталкивать с трассы своих противников, то не исключено, что в скором времени они и сами начнут пользоваться вашим же «оружием». К сожалению, в Powerslide эти оппоненты остаются пока самыми умными — о поддержке многопользовательского режима разработчики пока не сказали ни слова.

Давайте все же приступим к дегустации. Современным игрокам, избалованным 3D-акселераторами,



в первую очередь интересна графика игры, тем более в таком жанре, как футуристические гонки. Powerslide использует для нее специально написанный движок «Difference Engine». Ratbag предлагает игроку бешеный темп игры,

Большинство таких игр принято причислять к «лубкам» — красиво, а толку мало.

Вдобавок считается, что их создают только для того, чтобы демонстрировать возможности новейших 3D-акселераторов.

Но Powerslide — другой случай.

с настоящим чувством скорости, при этом Powerslide обладает доселе невиданным для гоночной игры качеством графики. Программисты обещают, что на экран будет выводиться до 60 кадров в секунду, при этом будет одновременно отображаться свыше 300 000 полигонов. Большинство из них используется для рендеринга трассы, которая помимо прочего обладает и высокой интерактивностью — ее можно искажать, изменять, ломать в реальном мас-

штабе времени. Разработчики гордятся тем, что все в игре трехмерно — кругом одни полигоны (если и удастся вам отыскать спрайт, то не иначе, как в меню). Естественно, что для этого требуется очень тщательная прорисовка текстур и, соответственно, титаническая работа художников и дизайнеров, поэтому не странно, что выход игры постоянно откладывался — ведь на каждую из 12 трасс приходится 15(!) Мбайт текстур. В игре будут в полной мере использоваться все возможности современных 3D-акселераторов, графические спецэффекты, такие, как динамические тени и изменение освещения, карты смещения текстур. Машины в Powerslide похожи на ма-

шины Mega Race 2, причем отличие состоит в качестве их детализации.

Большинство таких игр принято причислять к «лубкам» — красиво, а толку мало. Вдобавок считается, что их создают только для того, чтобы демонстрировать возможности новейших 3D-акселераторов.

Но Powerslide — другой случай. Как только игрок попадает в кабину виртуального авто и проезжает первый десяток километров, то приходит понимание неопровержимого факта: игровой процесс в данном случае не хуже внешнего вида.



NBA Live 99

EA Sports, спортивное подразделение Electronic Arts, готовится к выпуску нового баскетбольного симулятора из серии NBA Live — NBA Live 99, в кругах разработчиков получившего название «The soul of hoops» — «душа [баскетбольных] колец». Вообще сложно даже подсчитать количество всех спортивных симуляторов, выпущенных за последние несколько лет EA Sports. Практически каждый год выходили по несколько игрушек из серий NHL, Madden NFL, FIFA и т.д. Не стала исключением и серия NBA Live.

Напомним, что серия NBA Live появилась в 1994 году и EA выпускала к каждому новому сезону по игре — NBA Live 95, 96, 97 и 98. Без преувеличения можно сказать, что это самая популярная баскетбольная серия в мире. Но «девяносто девятая» обещает быть еще более «наворочен-

— таким образом EA Sports хочет одновременно угодить как поклонникам спортивных симуляторов, так и любителям аркады (в основном это фанаты NBA Jam и пользователи Sony Playstation и Nintendo 64). Добавлены такие функции, как возможность скачать по Сети бесплатные списки

игроков для каждого сезона NBA, новые зву-ки для арен (для каждой — свои), наличие второго комментатора и новый режим Dynasty, который позволит играть за одну и ту же команду в течение десяти лет со своими свободными агентами и заключать сделки с компьютером. А режим General Manager позволит создать вам свою команду

максимально четкими и плавными движениями во всех режимах, за счет чего достигается полный реализм действий. Добавлена возможность игры по сети, однако не сказано, какое количество игроков будет поддерживаться. Появилась возможность кастомизировать положение камеры — теперь на площадку можно смотреть практически с любого удобного угла. Сюда же стоит добавить уникальные динамически изменяемые под управлением AI-текстуры головы игрока — другим словом, «лицо» будет выражать гнев, радость и прочие эмоции — всего будет порядка тридцати (!) выражений лица, причем все лица будут соответствовать реальным игрокам NBA. Для этого были специально отсканированы и смоделированы лица всех 350 (!) игроков сезона 1997 — 1998, которые будут в NBA Live 99. Более

того, в пользовательском режиме вы можете создавать своих уникальных игроков, наделая их индивидуальными прическа-



ной», чем предшественники. По сравнению с NBA Live 98 игра была основательно доработана, и в этом сильно способствовал wish list (список пожеланий, который составляется фанатами и отсылается разработчику). Вот некоторые пожелания:

- Направить все усилия на улучшение AI и создание максимально возможного реализма.

- Сделать представление как в NHL 98, побольше музыкальных заставок и звуки поразнообразнее.

- Создать присутствие эмоциональных фанатов на трибунах, бегающих и кричащих на игроков и просто так судей, комментаторов, переживающих на скамье запасных игроков.

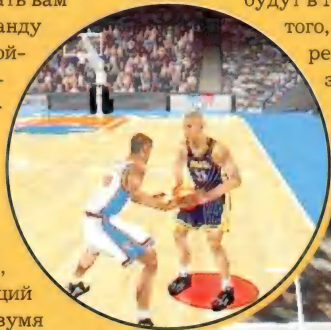
- Чтоб в игру вернули Майкла Джордана.

- Больше Gameplay!

Список внушительный, но EA Sports учла все пожелания и внесла коррективы в NBA Live 99. Теперь игра будет потрясающе как в симуляторном, так и в аркадном режимах

отборных игроков и пройти с ней до десяти сезонов, по желанию создавая и собственные лиги. А для тех, кому не охота возиться со всеми настройками и разбираться в дополнительных возможностях, есть режим, позволяющий запустить матч всего двумя щелчками мыши. Что касается музыки, то она будет более прогрессивной, чем у предшественников (впрочем, у NBA Live 98 с музыкой тоже все было о'кей, она хорошенько подстегивала игроков своими мощными басовыми линиями). Будут представлены такие стили, как хип-хоп, фанк и блюз — как раз то, что нужно для полноты ощущений. Из мелочей — аккуратно проработанная спортивная форма игроков, включая «выходной» вариант, стиль презентации игры как «NBA на TNT».

Разумеется, не упущены и технические аспекты. Так, новые игроки третьего 3D-поколения наделены



Паспорт

Жанр: спортивный симулятор
Издатель: EA Sports

URL: <http://www.ea.com>

Дата выхода: осень 1998 г.

Системные требования:

Процессор: Pentium 133

RAM: 16 Мбайт

CD-ROM: 4x

3Dfx (очень рекомендуется)



ми и цветом волос (это для вас, фэны Дэнниса Родмана), цветом кожи, ростом, весом и игровыми качествами. Доработана и схема управления игроком — ее недостаток ощущался



в прошлых версиях, причем помноженный на некоторую недоделанность AI, что иногда выражалось в непонятных телодвижениях и кульбитах соперников. Теперь вы сможете контролировать игрока полностью, что придаст остроты действию. Для каждого игрока добавлены свои индивидуальные схемы бросков и комбинаций (чувству-

ете веяние Mortal Kombat с его «специальными ударами»?). И, естественно, полная и лучшая на сегодняшний день поддержка 3Dfx.

Естественно, сама по себе команда NBA Live 99 не смогла бы справиться с такой задачей самостоятельно, поэтому для консультаций был приглашен Энтон Уокер (Antoine Walker) из Boston Celtics.

Игра будет потрясающе как в симуляторном, так и в аркадном режимах — таким образом EA Sports хочет одновременно угодить как поклонникам спортивных симуляторов, так и любителям аркады.

«Я волновался по поводу вступления в команду EA Sports по созданию NBA Live 99, — говорит Уокер. — Я продолжал удивляться, как им удастся так точно копировать игру и воплотить стиль жизни NBA. Я действительно смотрю вперед, чтобы внести в игру что-то новое с каждым



сезоном». Помимо Уокера, в игре будут «участвовать» такие звезды NBA All Stars как Тим Данкан (Tim Duncan) из San Antonio Spurs, Тим Хардуэй (Tim Hardaway) из Miami Heat и Митч Ричмонд (Mitch Richmond) из Washington Wizard. Пока неизвестно, будет ли в игре Майкл Джордан, но судя по настоячивым просьбам фанатов, это вполне вероятно. Разумеется, не обойдется и без Шакила О'Нила. Таким образом, NBA Live 99 можно охарактеризовать не только как великолепную игру, но и как полную энциклопедию NBA за последний сезон — не зря она полностью официально лицензирована самой NBA.

F-16 Aggressor

Первым делом, первым делом ... F-16

Никто не станет спорить с утверждением, что F-16 Fighting Falcon — один из мощнейших и маневреннейших самолетов, состоящих на вооружении армии США. Хотя он и однодвигательный, но в воздухе способен выполнять массу функций. С момента своего дебюта в 1978 году он стал «рабочей лошадкой» армии США и с тех пор применяется как истребитель, штурмовик и легкий бомбардировщик. При проведении незабвенной «Бури в пустыне» он использовался именно для бомбардировок и наносил те самые эффективнейшие точечные удары, которые были продемонстрированы американской телехроникой всему свету. Поэтому совсем не странно, что его

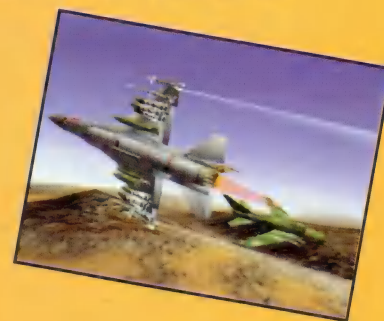
так часто использовали в компьютерных авиасимуляторах. Вот только те из них, что выйдут еще до конца 1998 года: Falcon 4.0 от



MicroProse, F-16 Viper от Novalogic и, наконец, предмет нашего сегодняшнего preview — F-16 Aggressor от Virgin.

Над ним работает британская команда разработчиков General Simulation Incorporated (GSI) и

уже сейчас можно сказать, что ее детищу придется несладко, так как рынок авиасимуляторов переполнен. Вместе с тем F-16 Aggressor имеет ощутимые шансы на успех, так как у его разработчиков на руках две козырные карты: сотрудничество с ВВС США и движок, уже несколько лет используемый несколькими компаниями, специализирующимися на поставке симуляторов для учебных центров ВВС США. Если эти рекламные заявления соответствуют действительности, то речь идет об англо-американской конверсии. Об этом же говорит и еще одно рекламное заявление Virgin — по ее словам, разработчики будут вынуждены убирать из коммерческой версии несколько наиболее продвинутых секретных возможностей F-16, а делать это им придется по настоятельной просьбе Пентагона.



Паспорт

Жанр: боевой авиасимулятор
Разработчик: General Simulation Incorporated

URL: <http://www.gsi.co.uk>

Издатель: Virgin Interactive Entertainment

URL: <http://www.vie.com>

Дата выхода: октябрь 1998 г.

В оригинальности завязки творению GSI не откажешь: вы будете играть роль наемника, помогающего правительствам небольших африканских республик бороться с повстанцами. За 40 миссий игры вам придется побывать в Марокко, Эфиопии, Танзании и в конце концов очутиться за тысячи километров от первоначального места действия — на жарком острове Мадагаскар. По завершении каждой миссии вы будете получать различные кучки хрустящих зеленых

реализация этих задумок вместо того, чтобы радовать, наводит на размышления: а будет ли все это управляться мышью? Или, что вероятнее всего, управление оружием, дисплеем, радаром и всем остальным полностью сосредоточится на клавиатуре? Кроме того, надо быть готовыми к тому, что

будет ли игра от GSI/Virgin интереснее конкуренток?

На вопрос, почему Virgin взяла за основу симулятора такой старый самолет, как F-16, в то время, когда модно делать авиасимуляторы ультрасовременных моделей, иногда еще не поступивших на вооружение (например, F-22 Raptor или Joint Strike Fighter),



бумажек, на которые закупите различные смертоносные и не очень запчасти и оружие для своей боевой машины. Оружия в игре масса: от стандартных «мавериков» и «стингеров» до экзотических Sidewinder (ракет «воздух-воздух», действующих на большом расстоянии). Помимо кампании, в игре будет несколько тренировочных миссий и режим немедленного действия. О последнем надо сказать особо: нажатие одной-единственной кнопки мгновенно переносит вас в кабину самолета, на высоте 5 000 метров летящего навстречу целой эскадрилье противника. Несмотря на то, что в игре масса видов и точек обзора, дополненных возможностью поворачиваться на 360 градусов (кстати, в настоящем самолете такой возможности может и не быть),

скромного VGA, то есть разрешения 640x480, вам уже не хватит: вызвано это тем, что разработчики, судя по скриншотам, умудрились в небольшой дисплей компьютера запихнуть всю огромную приборную доску F-16. В результате, если вы не хотите заработать пожизненную близорукость, то было бы неплохо занять 3D-акселератор, по мощности достаточный для запуска игры в разрешении никак не меньше 800x600. Разработчики обещают, что F-16 Aggressor будет поддерживать все 3D-акселераторы, совместимые с



Direct 3D, глубину цвета 16 бит и разрешение вплоть до 1024x768. Графика игры

действительно потрясает своей красочностью, хотя порой кажется, что именно эта чрезмерная красочность убивает реалистичность.

Естественно, что пока неизвестно: хватит ли игрокам детализации, реалистичности и увлекательности F-16 Aggressor и

Лу Риос (Lou Rios), продюсер игры, ответил так: «JSF и F-22 обещают быть в авангарде

F-16 Aggressor имеет ощутимые шансы на успех, так как у его разработчиков на руках две козырные карты: сотрудничество с ВВС США и движок, уже несколько лет используемый несколькими компаниями, специализирующимися на поставке симуляторов для учебных центров ВВС США.

следующего поколения истребителей и штурмовиков, а F-16 стал в авангард уже вчера и сегодня широко используется во всем мире. Я уверен, что он еще долго останется одним из самых надежных и популярных истребителей. К тому же в полете F-16 ведет себя как произведение технического искусства».

Видимо, тут сыграла не последнюю роль и отмеченная уже возможность «попользоваться» настоящим симулятором для ВВС. В завершение отметим, что F-16 Aggressor поддерживает многопользовательскую игру: в сетевую версию игры может сражаться до четырех человек и этот режим будет доступен не только через локальную сеть, но и через Internet.





Возвращение бешеных самокатов

MotoRacer 2



Мотоцикл. Почему с этим словом у большинства наших сограждан не ассоциируется чистая ровная гладь мягко-серого асфальта, скользящая со скоростью 240 километров в час под колеса «Suzuki», катящего навстречу солнцу? Почему вместо благодатных картин в сознании мелькают забрызганные грязью «Уралы» и «Харлеи», вой моторов, уничтожающий остатки ночного сна, да и сами мотоциклисты — бородатые пузатые мужики, немые и нечесаные и не менее колоритные рокеры, «проклепанные» с ног до головы?

Паспорт

Жанр: аркадный симулятор
мотогонок

Разработчик: Delphine Studios

URL <http://www.delphine.com>

Издатель: Electronic Arts

URL <http://www.ea.com>

Дата выхода: октябрь 1998 г.

У меня, заядлого геймера, ассоциации должны быть совсем другие: два года назад «RoadRash», последний год — «Motoracer» и Redline Racer... Вместе с тем обидно, что возможность прикоснуться к виртуальному мотоциклу и поучаствовать в не менее виртуальных мотогонках выдается не так уж часто. Ощутить себя пилотом семисотсильного болида Формулы-1 намного проще — соответствующие игры сыпятся на нас как из рога изобилия.

Естественно, что в такой ситуации желающие сесть в седло игрового мотоцикла могут рассчитывать лишь на продолжения уже существующих хитов. Оригинальный Motoracer был аркадным симулятором мотогонки, входившим в число первых игр, поддерживавших технологии MMX и 3D. Графика игры и без акселераторов была просто потрясающая и в то время выделялась довольно сильно. Аркадность в глаза не бросалась, скорее игра просто-напросто напоми-

нала игровые автоматы — с большими мотоциклами, сделанными из пластмассы и металла, трясущимися в соответствии с происходящими на экране событиями. Особых навыков в этом деле не требовалось — достаточно было держаться ровно и не пытаться изобразить из себя великого гонщика. Графика Motoracer 2 отличается прежде всего тем, что обещает быть на соответствующем сего-



Motoracer 2 может не всем понравиться — теперь, чтобы победить, понадобится действительно умение и опыт, а ведь в первой части достаточно было постоянно давить на газ.

дняшним потребностям уровня, и можно надеяться, что будет он не хуже, чем у ее главного конкурента Road Rash 3D. В прежней игре поддержка 3D-акселераторов находилась в зародышевом состоянии, помимо Z-буффинга там использовался лишь один спецэффект — Gouraud, то есть размывание текстуры асфальта. Вполне естественно, что прогресс новую игру обогатил очень серьезно и список спецэффектов в ней будет приличным, но с другой стороны, для своей реализации они потребуют довольно серьезной аппаратуры. Вполне возможно, что при максимуме включенных опций для получения приемлемой скорости игры (без которой симулятор мотогонки никому не нужен) вам понадобится акселератор на основе чипсета Voodoo 2 или RIVA TNT. Цветное динамическое освещение, мультитекстурирование, динамическое изменение текстур, отражение, затуманивание и другие мето-

ды создания экранной красоты обещают многое, но вместе с тем надо признать, что взгляд на скриншоты грядущего великолепия не выдает. Скорее наоборот, видно, что они выдраны из ранней альфа-версии игры, несущей в себе проблемы с 3D-акселерацией. Почему? Оправдание этому может быть только одно — у разработчиков времени на превращение первоначальных набросков в законченное изображение пока не хватило. Естественно, что до выхода игры все это будет изменено и устранено, ведь мы имеем дело с Electronic Arts, а она сырых или некачественных продуктов еще не выпускала.

А как же с не менее важным аспектом — игровым процессом? Аркадность никуда не улетучилась, может быть ее даже и прибавилось. В игре будет восемь трасс, шестнадцать мотоциклов и несколько видов игры — от состязаний со временем и с беспощадными чекпойнтами до огромного увлекательного чемпионата. Как и ранее, новые трассы и модели мотоциклов будут открываться по мере прохождения вами предыдущих.



По-прежнему в игре осталось два типа мотогонок: гонки на супербайках — сверхскоростных мотоциклах, предназначенных для специальных трасс, и мотокросс — заезды на вездеходных мотоцик-

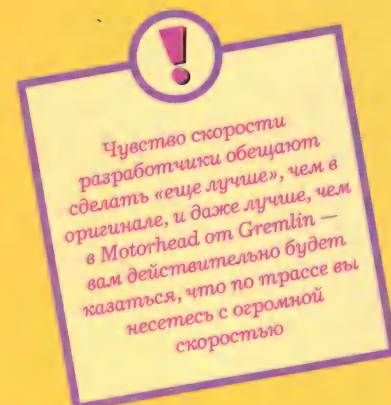


лах. Кстати, для последних тоже готовят специальные трассы, правда, несколько иного свойства, очень похожие на свинарник или немощеную дорогу гоголевских времен, размытую долгими дождями,

а вдобавок к грязи кругом ухабы и кочки, на которых ваш железный конь будет выделять массу кульбитов. Чувство скорости разработчики обещают сделать «еще лучше», чем в оригинале, и даже лучше, чем в Motorhead от Gremlin — вам действительно будет казаться, что по трассе вы несетесь с огромной скоростью. Этот эффект усилят и такие аппаратные новинки, как, например, звуковые карты, поддерживающие позиционирование звука. Такая технология и различные Dolby Surround все плот-

нее входят в компьютерные игры точно так же, как и высокоточные 3D-акселераторы и контроллеры с поддержкой Force Feedback. Кстати, в игре будет и еще одна новинка, что-то наподобие смешанно-

го суперчемпионата, в котором игроку придется проявлять свои способности как на скоростных, так и на грязных трассах. (Кстати, у второго типа гонок недавно появился достойный во всех отношениях соперник — Motocross Madness от корпорации Microsoft.) Но, естественно, «два в одном» всегда лучше, особенно если оба компонента будут выполнены с достаточным качеством, а в этом можно не сомневаться: как сказано выше, ЕА дряни не выпустит — ее продукт, даже если и понравится не всем, то низкого качества поделкой все равно не окажется. А Motoracer 2 может не всем понравиться — теперь, чтобы победить, понадобится действительно умение и опыт, а ведь в первой части достаточно было постоянно давить на газ, причем это сходило с рук при движении даже на самых крутых поворотах. Итак, Motoracer 2 приобретает более явные черты симулятора, хотя и сохраняет доступность, простоту и увлекательность аркадной игры.



Битвы железных коней

Panzer Elite

Невозможно сделать танковый симулятор, который понравится всем — обязательно найдутся люди, пытающиеся навесить на вас ярлык «бездарности». Фанатам танков нужна сверхреалистичность и точность в каждой мельчайшей детали. Но кроме них есть еще и простые игроки, которым такая реалистичность не только не нужна, но еще и мешает.

Паспорт

Жанр: танковый симулятор

Разработчик: Wings Simulations

GmbH

Издатель: Psygnosis

URL: <http://www.psygnosis.com>

Дата выхода: январь 1999 г.

Представьте себе, что во времена Второй мировой войны сидеть в танке было абсолютно невесело — и дело даже не в страхе перед смертью. Просто это постоянная нервотрепка: ну, подумайте сами, каково было танкисту, сидящему в танке, двигавшемуся подчас со скоростью 8–10 км/ч, причем боевой экипаж так и норовил въехать в какой-нибудь противотанковый ров или подорваться на mine. А каково было наводчику? Тогда же гироскопы на танки еще не ставили и постоянное положение ствола еще не поддерживалось, так что стрелять нужно было только с оставовки — а это не сахар.

А вот Psygnosis со своим Panzer Elite планирует удов-

летворить и тех, и других. И причем довольно банальным путем — повышенным уровнем настраиваемости реалистичности игры. Регулируется практически все — от визуальных аспектов, до скорости стрельбы. Разработчики поставили перед собой за-

дачу порадовать ветеранов виртуальных танковых баталий количеством факторов, учитывающихся при определении поведения танка, и подарить новичкам доступность управления и легкость выполнения миссий.



Действие игры происходит в период достаточно известных танковых сражений Паттона и Роммеля. В главном меню игроку предлагается выбор типов игры: многопользовательская игра, немедленное действие и кампания. При выборе немедленного действия игроку предстоит определить лишь несколько факторов предстоящей битвы, и компьютер немедленно создаст поле боя. В режиме



кампании игрок действует в роли командира взвода, выбирая как сторону, за которую он будет играть, так и состав своего взвода. По ходу продвижения кампании командиру придется в своем танковом взводе регулировать и распределять ресурсы: оружие, персонал, топливо и т.д. Psygnosis заявляет, что задания в миссиях будут очень разнообразными — от конвоя грузовиков с боеприпасами до танковых сражений «лоб в лоб» с грозными тяжелыми немецкими танками и САУ и прорыва вражеских укрепленных линий.

Для сохранения баланса в игре (всем любителям танков и истории известно, что американские танки не шли ни в какое сравнение с немецкими) американские команды чаще получают подкрепления и во взводе у них на один танк больше. В игре будет 12 моделей германских танков — это Panzer IIIH, Panzer IIIJ, Panzer IIIN, Panzer IVE, Panzer IVF2, Panzer IVH, Panzer IVJ, Пантера D, Пантера A, Пантера G, и обе модели Тигров. Американских машин будет представлено на 2 меньше — M5A1



Stuart, M4 Sherman, M4A1 Sherman, M4A2 Sherman, M4A2(76)w Sherman, M4A3 Sherman в двух вариантах, M4A3(76)w Sherman, M4A3E2 «Jumbo», M4A1(76)w Sherman, и САУ M-10. На мой взгляд, это более чем достаточно. Естественно, что в игре будет присутствовать и пехота, и авиация, и стационарные огневые точки — доты и дзоты.

Специально для Panzer Elite был создан абсолютно новый 3D-движок, который достигает очень

требования у Panzer Elite для нашего времени довольно скромные: P166 MHz, 32MB RAM, 16-битная звуковая карта, 2X CD-ROM. Наружное окружение заполнено деревьями, зданиями, укреплениями обеих сторон и т. п., причем всему этому можно нанести повреждения, поджечь, раздавить и т. д. Эффекты интерактивности также потрясающи — скорость танка и звуки, издаваемые его гусеницами, зависят от типа поверхности, по которой он перемещается. После каждого неудачного выстрела, прошедшего мимо цели, на земле образуются огромные дымящиеся воронки, впоследствии в них появля-



высокой реалистичности и в то же время поддерживает хорошие показатели производительности. Игроку не повредит 3D-акселератор, большое количество моделей которого поддерживает игра. При его применении в игре появляется масса эффектов — дымовые, погодные, эффекты освещения и изменяемые на лету текстуры. Впрочем, системные

ются зловерные пехотинцы с «коктейлем Молотова» или противотанковым ружьем. Повреждения техники тоже очень реалистичны, каждый раз танки горят и взрываются поразному. Они ведут себя точно так же, как в те далекие времена (естественно, если вы выбрали реалистичные установки): танк может заглохнуть, перегреться, вы рискуете внезапно потерять управление. Новички могут отключить некоторые продвинутые опции и получить более аркадную игру, не думая о мелочах — им придется лишь точно выбирать порядок действий, путь и не менее точно стрелять.

Panzer Elite не появится на прилавках магазинов до конца этого года, но уже сейчас игра выглядит просто потрясающе. Дополнительную привлекательность ей придадут широта исторического охвата, включающая три театра боевых действий (соответствующих реальным событиям 1944 — 1945 гг.), поддержка многопользовательской игры (до 4 человек через модем, локальную сеть и Internet), и сумасшедшая регулируемость реализма. В целом же новая игра Psygnosis должна удовлетворить любого поклонника симуляторов.

Разработчики поставили перед собой задачу порадовать ветеранов виртуальных танковых батальонов количеством факторов, учитывающихся при определении поведения танка, и подарить новичкам доступность управления и легкость выполнения миссий.



мы расскажем
о том,
о чем боятся
сказать
другие!

мы не дрожим
перед
авторитетами
компьютерного
мира!

ХАКЕР

Скоро в продаже!

Журнал компьютерных хулиганов

www.hacker.ru

нас можно спросить
обо всем!

откровенные
ответы
на самые
жесткие
вопросы!

MEGAХИТ



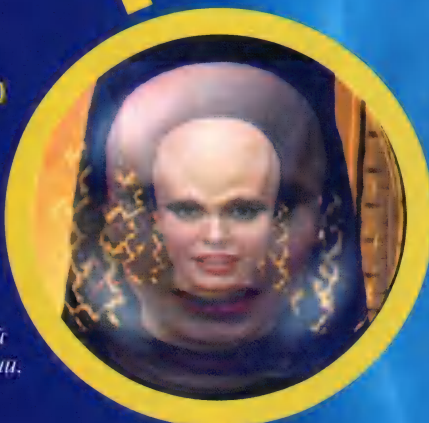
DIE BY THE SWORD



*Правая ладонь
нырнула за голову и
привычно
обхватила
шершавую,
обтянутую
бесценной шкурой
южного морского
зверя рукоять и
медленно вытянула
меч из ножен.*

DUNE 2000

*... понятное дело,
после такого
приветствия
хочется
отрихтовать
борта не одному
конкретному
врагу, а сразу всей
цивилизации.*



REMEMBER TOMORROW

*Первая из всех
российских игр,
которая, видимо,
сможет реально
конкурировать с
западными
продуктами
абсолютно по всем
показателям,
начиная с графики и
заканчивая
играбельностью.*



Здравствуйте, дорогой друг (товарищ, брат, земляк, сестра, мать, отец, сударь и соответственно сударыня, комрад, геноссе, lady or gentleman и лично господин президент... кого не охватил, можно добавить по вкусу). Если вы читаете эти строчки, значит, вы уже добрались до раздела **MegaХит** (изначное умозаключение, верно?). Вы вправе спросить (интересно, у кого?), что же такое этот самый **MegaХит**? Что это за каракатица такая (можно гневно)?

А вот и не каракатица! А просто заседали мы как-то редколлегиально, и с сомнениями в измученных трудами праведными мозгах вялотекущие рассуждали на невольную тему: а каким-таки будет в миру наш журнал? И додумались! Нет предела полету фантазии, особенно когда надо оправдать собственную профессиональную деятельность. Журнал у нас будет об играх и о людях, которые в эти самые игры играют. (М-м-м, а ведь мысль-то не новенькая. Читанная уже мысль. Но подходящая.)

— А как же все остальные игровые журналы? — запросто можете спросить вы.

— Как, как? А НИКАК... — ответим мы и хитренько так усмехнемся в бороду. (Борода у нас на всю редакцию одна — у зама главного, вот туда нам и приходится усмехаться. Ничего, пот заматереем, все обзаведемся фетовскими бородами и пенковыми трубками с настоящим капитанским табаком.)

У нас, у **Mega**Редакторов, свой **Mega**-подход к игрушкам, подход титанов игрового мира. А кто есть титаны? Титаны есть выдающиеся люди, которые любят играть в хорошие игры и не любят играть в плохие (вот это моя мысль, можно с гордостью вынести ее на стену).

От этой печки мы и решили вести менюэт. Как вы уже наверняка успели заметить, в нашем журнале НЕТ деления игр по жанрам и направлениям. Зато есть другая дифференциация — на хиты и не хиты. Хиты — это данный раздел, а все остальное — не данный раздел. Нет, скажем, игры, описанные в Preview и Mission Possible, тоже могут оказаться таковыми, но это не мои разделы, и пусть с ними разбираются другие редакторы. Я же расскажу про свое, заветное.

MegaХит — тут вам не там. Здесь разговор идет о хитах. Причем действительно о хитах, интересных для подавляющего большинства хороших людей, с гордостью причисляющих себя к мировому содружеству геймеров. Это не описания игр, это, в основном, впечатления от игр, крик души, если угодно. Мы очень хотим, чтобы, прочитав любую статью, вы составили свое мнение об игре, чтобы оно не оказалось при этом ложным или предвзятым. И тогда, с легким сердцем и зажатой в руке денежкой, вы пойдете и купите себе ИГРУ. Или не купите, в том случае если по каким-нибудь причинам вам она не подходит.

А впрочем, о чем я тут вообще растрепался — все перел вам. Читайте. Въезжайте. Играйте.

И не забудьте присылать нам отзывы и впечатления. Можете ругаться или хвалить, нам все важно и интересно. Amen...

Юрий Трисников

АН ГАРД, господа



В неверном свете лишайников цепочка следов то исчезала, то появлялась вновь. Узкий коридор резко повернул налево, и перед Энриком возникла ярко освещенная живым пламенем костра пустота пещерного зала. Бронзовая тренога над очагом была пуста, но в воздухе отчетливо чувствовался запах свежего, плохо прожаренного мяса. Эрику не хотелось думать, ЧЬЕ это мясо.

Здесь недавно трапезничали. Энрик медленно приблизился к границе света. Что-то беспокоило его в деланной безмятежности этого места. Что бы там ни было, это было опасно...

Кельт не стал разбираться в своих ощущениях, полностью полагаясь на интуицию, прежде никогда его не подводившую. Далее он действовал автоматически.

ОРКИ

Юрий Травников

Правая ладонь нырнула за голову и привычно обхватила шершавую, обтянутую бесценной шкурой южного морского зверя рукоять и медленно вытянула меч из ножен. Сполохи огня пробежали по широкому, бритвенно отточенному благородному железу, причудливо изломались на серебряном узоре рун. Шесть поколений служил клинок, но ни время, ни тем более ржа не коснулись металла.

Шесть поколений предков встали перед мысленным взором кельта, овеяли его мудростью двух столетий.

Усталость отступила, руки приобрели твердость, сила бурным потоком затопила тело. Губы изломала улыбка, более напоминающая волчий оскал. Энрик приподнял повыше обрез щита, почти уперев его в щеку, вздернул острие меча и ринулся вперед, навстречу неведомой опасности.

Стражи подземелья ждали его, сжимая в ручищах огромные топоры, изготовленные для удара, но ноги Энрика, ноги кельта горной страны, позднее названной Шотландией, обутые мягкими, оленей кожи когурсами, почти беззвучно пронесли его мимо засады. Энрик отметил запоздалое движение с двух сторон, пробежал еще пару шагов и в развороте, опускаясь в глубокий присяд, отчаянно рубанул мечом на уровне своего живота. И тут же канатная петля затянулась на его шиколотках, натянулась до звона и выдернула твердь из-под ног, вздергивая беднягу под потолок, как рыбу на огромной удочке. Стражники,

раззявив в радостном крике обезображенные клыками морды, кинулись вперед в предвкушении убийства.

Мышцы кельта оказались быстрее мозга. Единим отчаянным движением Энрик изогнулся в поясе и режущим взмахом меча перерубил волосной канат. Кошкой извернувшись в воздухе, он приземлился точно на ноги и сразу же прыгнул в сторону, кувырком уходя из-под ударов. Стражи хором взвыли от обиды: беззащитная поначалу жертва вовсе не собиралась умирать.

Эрик не без любопытства оглядел своих несостоявшихся палачей. Жуткая пометь лесной свиньи и человека. Орки. Извечные враги людей. Их уродливость ничуть не мешала им быть отличными бойцами: поросшие короткой щетиной торсы бугрились тяжелыми вязками мышц, и топоры в их руках выглядели вовсе не безобидными игрушками.

Где-то недалеко послышался частый топот — вскоре могли пожаловать нежелательные гости. Времени на размышление не осталось. Энрик ринулся в бой.

Да, орки оказались не чета кобальдам. Эти твари умели сражаться, к тому же были неплохо обучены боевому взаимодействию — наседали сразу с обеих сторон, совершенно друг другу не мешая.

Энрик вертелся как безумный волчок, нанося рубящие удары в разных ярусах, менял плоскости



Паспорт

Жанр: Action / Adventure
Разработчик: Treyarch
Издатель: Interplay

Системные требования:
процессор: Pentium 166Mhz
RAM: 32 Мбайт
CD-ROM: 8x
300 Мбайт на винчестере
Direct X, мышь
Время освоения 1 час — пожизненно
Знание английского необязательно

Сержантские советы

◆ Кобальды — существа очень юркие и хитрые. Любят атаковать с разных сторон. Работайте мечом в нижнем ярусе, как косяк (если не зарубите, то хоть отбросите), и все будет в порядке.

★ С орками сложнее. Если их хотя бы двое, используйте тактику «сбежал-развернулся-убил». Вообще, старайтесь не стоять на месте — побольше двигайтесь. Очень эффективная техника в борьбе с орками — пробежать мимо, одновременно нанося удар в районе бедра, действовать почти безотказно. Прыгать перед орками бесполезно: они от вас только этого и ждут — вы прыгаете и тут же получаете встречный удар топором, эти парни свое дело знают туго. А вот присесть можно. Присели, отрубили орку ножку на уровне колена, отскочили назад и бейте его с максимального расстояния.

■ В. Для того чтобы быстро перемещаться, дважды щелкните по кнопке выбранного направления.

Сержантские советы

◆ Не стоит чертя голову врываться в помещения: можно запросто нарваться на засаду. Подходите осторожно, старайтесь выманить врагов в коридоры. Если врагов много, бегите, здесь вашу героическую смерть никто не оценит. А когда убежите подальше, действуйте, как Фракийский Спартак: разворачивайтесь и бейте по самому прыткому. Будет знать, как отрываться от сплоченного коллектива. Разобрались со злодеем? А теперь отбегите еще немного... Повторяйте до полного удовлетворения.



движения, приседал и подпрыгивал, амортизируя тяжкие удары топоров по щиту. Он был явно быстрее своих противников, лучше их подготовлен, но орки навязывали свою манеру боя, и постепенно они начали одолевать человека. Кровь всю сочилась из многочисленных ран и порезов, но воин не чувствовал боли. Тело его ему уже не принадлежало, но осталась чистая рефлексивная энергия — боевой транс берсеркера. Оркам тоже досталось, их атаки уже не были столь неотразимы.

Помог случай. Одно из чудовищ вдруг покачнулось, вложив слишком много силы в удар. И тут же было наказано за рвение. Клинок Энрика перерубил ему обе руки на уровне локтей. Топор еще не успел лязгнуть о пол пещеры, как широкое лезвие древнего меча молнией прочертило линию на шее орка. Секунду он еще стоял, пялясь на кельта выпученными от безмерного удивления глазами, а потом голова его отделилась от туловища, подскочила верхом на тутом кровавом фонтане и кувыркнулась прочь.



И тут второй стражник оплошал. Увидев, что произошло с его напарником, чудовище в панике развернулось с очевидным намерением бегства, но рунный меч поднялся и опустился, разваливая уродливую голову надвое, как переспелую тыкву, взметая в сухой пещерный воздух капельное месиво крови и скудного мозга. Орк рухнул на колени, перекатился и затих.

Энрик повернулся к проходу и поднял лезвие меча перед собой. Кто выскочит оттуда на этот раз? Может быть, сама смерть? Он снова ухмыльнулся, по-прежнему не ощущая боли:

— Если ты, Смерть, придешь с мечом в руках, мы посмотрим, кто из нас останется стоять, а кто низвергнется в пучину ада! А если мне суждено умереть от твоего меча, я достану врагов и с того света!..

Нет, это не глава из фэнтезийного боевика, как вполне справедливо может показаться. Это всего лишь ОДИН эпизод, сыгранный мной лично в игре от Interplay/Treyarch — Die by the Sword. А таких эпизодов в игре превеликое множество.

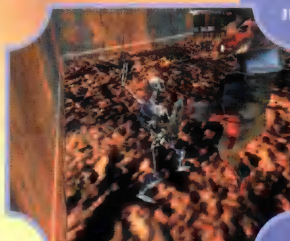
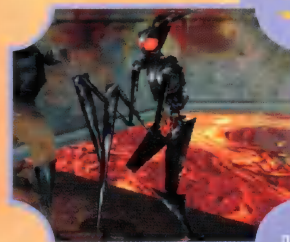
DS — игра нового поколения. Пусть по собственному определению разработчиков DS — 3D Action плюс аркада, пусть в нее щедро добавлены элементы RPG, поиграв в нее полторы недели, я с полной ответственностью заявляю: это, братцы-геймеры, симулятор. И не просто какое-нибудь леталово-стрелялово, нет, это симулятор РЕАЛЬНОГО боя с применением РЕАЛЬНОГО холодного оружия. Симулятор фехтования, если угодно. Treyarch для нас расстаралась и создала истинный подарок. Подарок так и не выросшим из сказочных миров Говарда и Саймака, Желязны и Толкиена. Вы помните, как читались эти книги? Как жили, любили, сражались вместе с их героями и мечтали оказаться рядом с ними наяву? И вот теперь такое вполне возможно!

Иде я нахожуся?..

Энрик, главный герой игры — воин из сказки, в которой не всегда мирно сосуществуют люди и мифические существа — гномы, орки и иже с ними. Родившийся крестьянином, кельт побывал рабом у гномов, солдатом и наемником. На момент начала игры Энрик странствует со своей подругой и соратником Майей. Остановившись на ночлег в развалинах древнего храма друидов, Энрик вступает в поединок с подкравшимся к лагерю кобольдом. Пока он сражается, подручные черного колдуна Растегара захватывают Майю и уносят ее в свое подземелье. Рассвирепевший воин бросается на поиски любимой. Вам предстоит, управляя Энриком, пройти девять кругов адских подземелий, победить всю собравшуюся там нечисть, убить негодяя Растегара и спасти Майю от очень неприятной смерти. А противостоять вашему воину будут различные, но крайне неприятные (все без исключения) твари (см. список).

Эй, Джек, а вы, случаем, не потрошитель?

Сцены боя в DS поражают своим предельным реализмом. Тут вам не Doom, и даже не Quake — здесь и вы, и ваши враги не валятся на пол бесформенными кучками и не разлетаются, порубленные в кап-



1 Кобольды

Маленькие собачкоподобные создания синего цвета. Передвигаются очень шустро. Вооружены короткими копьями или топорами, причем сразу двумя. Не очень серьезные противники в одиночных сражениях, хороши это понимают и стремятся нападать целой кучей. Поверьте мне, когда их много — это крайне неприятно.

2 Орки

Кто не знает орков?.. Это такие дурачки с кабаньими головами. В игре бывают двух классов — солдаты и шаманы. Орки, наделенные своей силой, поработили кобольдов и с их помощью управляют нижними этажами подземелий. Надо отметить, что шустрые кабанчики, при хорошем раскладе, так и не смогут исполнить прыгнуть копытом зававшего орка. Но не стоит придавать этому слишком большого значения: вам лично это ненамного облегчит существование.

3 Вгры

(см. Warcraft) — здоровенные туловатые парни. Не очень подвижные, но уж ОЧЕНЬ сильные. Вооружены неким подобием бейсбольной биты — вот и дерутся соответственно. После их ударов летит далеко и долго и мечтаешь, чтобы твою траекторию не укоротила стенка или вшик.

4 Гроги

Воланье собраты орков. Любит неожиданно выпрыгивать из поды с целью нанесения вам летальных увечий. Охраняя свои территории, нападают на все, что движется. Вооружены топорами.

5 Гигантские Баграваны

Обитают на нижних ярусах подземелий. Прекрасно передвигаются в условиях пониженной проходимости. В силу своей насекомовидности не способны сделать мир на свое и чужое. Для них чужое — все.

6 Матары

Дети земного ядра (вообще беспредель). Созданы из жуткой смеси камней и раскаленной лавы. Оружия, естественно, не имеют. Эдакие пожароопасные и пуленепробиваемые тисоны. Ну как с такими бороться?..

7 Гномы

В общем-то, те же люди, только дружнее вида. Вооружены серповидными мечами. Живут в основном под землей. В силу данного обстоятельства отличаются очень нездоровым цветом лица. Преобладают добачей и экзальтированным драконовским камнями. Имеют развитые машинные технологии и культуру религиозного храмового строительства.

8 Скелеты

Скелеты, они скелеты и есть. Жить надо было по-человечески, не пришлось бы потом коллуним прислуживать...



сту, мелкими, до отвращения одинаковыми сгустками пикселей. Нет, здесь разработчики постарались на славу. Что вы отрубили, то и отлетит! Отрубили, скажем, руку — и вот перед вами одиозный орк (кобольд, трогг или богомол, хотя у последнего и рук-то, как таковых, нет). Отрубили ногу — ваш противник скачет на второй, и очарования

Сержантские советы

♦ Строго общайтесь, как с орками, по манере боя они не сильно отличаются. Правда, трогги любят нападать на очень ограниченных пространствах, сваливая вашу свободу маневров. Но и сами при этом особо не выигрывают, так как нападают всегда по одному. Так что не терпитесь и бейте.

♦ Богомолы — очень нервные существа. Если впереди себя вы слышите шум схватки, то в девинство случает из ста это бой богомолов с другими монстрами. Не спешите. Виззает в батальон — взгреют с обеих сторон. Дождитесь тишины и идите добивать уцелевших.



это ему вовсе не добавляет. Зато передвигается значительно медленнее и с трудом сохраняет равновесие. Главное теперь его не рассматривать, а по шее его мечиком, по шее, противного, пусть в другой раз не тырит девушек у хороших парней для гнусных колдунов — врагов рода человеческого. А когда упадет на землю, можно его напоследок пошинковать, нарезать, как батон колбасы. Надоело сражаться мечом — отрубите у какого-нибудь гада руки с оружием, а теперь спрячьте ваш меч за спину и берите отрубленную длань. Можете пользоваться. Только свое оружие куда эффективнее, но что не сделаешь ради развлечения... Существует, правда, и обратная связь — противники точно так же способны отрубить любую часть тела ВАШЕГО бойца, и тогда ВАМ придется скакать на одной ноге или беспомощно грозить супостатам обручками рук. Так что будьте осторожны в своих странствиях, а так как сохранялки в игре — чисто аркадные, по завершении определенных этапов, то иногда бывает очень неприятно поновой маяться с каким-нибудь очень настырным монстром.

Каравай, каравай, кого хочешь выбирай

DS предоставляет широчайшие возможности для всех типов игроков. В общем-то, на самом деле на диске не одна игра, а целых четыре. Тренировочный режим, собственно Квест — приключение Энрика

в подземельях, Арена и Чемпионат. Каждая игра абсолютно автономна и каждая заслуживает отдельного разговора.

В Тренировочном режиме вы, естественно, тренируетесь. Настоятельно рекомендуем отнестись серьезно к данному «этапу большого пути». Только когда вы освоитесь здесь, есть смысл отправляться в путешествие по подземному миру. Иначе — забьют и фамилии не спросят. Тяжело в учении — легко в бою.

Про Квест я уже в общих чертах рассказал.

А если вам надоело бегать по мрачным, хотя и великолепно прорисованным коридорам бесконечных пещер в поисках оставшихся в живых противников, смело отправляйтесь на Арену, там этого добра хоть отбавляй. Кстати, в этом режиме и в Чемпионате вы можете сами выбирать себе бойца, даже Майу. Здесь можно кропотливо изучить технику боя любого чудовища, для того чтобы впоследствии, при возвращении к Квесту, использовать полученные знания во благо.

На Арене существует возможность мультиплеера. Вот только нет никакой возможности проводить командные соревнования. Слишком большое число генерируемых компьютером персонажей напроць исключает всякую возможность идентификации, да еще эта плавающая камера... Короче — no chance, господа ратники, друзей у вас здесь не будет.

Чемпионат — это рублика посерьезнее. Здесь вам предстоит сразаться сразу с группами нервных настроенных разнокалиберных существ за абсолютное господство на ристалище. Группы отлично отбалансированы: сложность каждой схватки нарастает постепенно, давая вам шанс получения опыта с последующей его реализацией.

Руководящая и направляющая

Игра представлена в трехмерной проекции a la Лара Крофт. И такая же плавающая камера. Но если в Tomb Raider такой выбор обусловлен, в основном, изучением красот вышеупомянутой леди, то в DS по-другому и играть-то было бы нельзя. А как же иначе: для контроля за движениями виртуального мечника вам зачастую необходимо наблюдать его чуть ли не со всех сторон одновременно. Почему, спросите вы. Да потому, что здесь вам действительно необходимо ПОЛНОСТЬЮ владеть телом вашего бойца. И для этого Treuarch создала совершенно уникальную систему управления. Точнее, систему систем. В каждом режиме есть возможность управления с клавиатуры, комбинация клавиатуры и мышки, джойстик и геймпад.

Система первая — аркадная. За каждой цифровой клавишей (той, что справа) закреплены различные



Сержантские советы

♦ Огры страшно сильны — от удара булавой можно запросто перелететь через любую пещеру, вопрос, куда приземлишься. Влепиться в стену — еще не самый худший исход, значительно более неприятно свалиться в воду или в кляпую лагу. А то и стать частью какого-нибудь механизма, вроде мясорубки. Навсегда. Но огры, как и каменные чудовища магмары, очень неповоротливые. Тактика "подскок-удар-отскок".

♦ Гномы неплохо сражаются, но из-за отсутствия щита обладают большей уязвимостью. Изучите их манеру боя на Арене и пользуйтесь. Скелеты — останки воинов. И дерутся они соответственно. Как вы. Вот и думайте. Примите во внимание: в процессе игры ваши оппоненты обучаются и меняют тактику боя в соответствии с вашей. Так что не повторяйтесь слишком часто.



удары и блоки. Управление движением, низкая стойка и прыжки осуществляются с левой части клавиатуры. Существует также некоторый набор специальных приемов, закрепленных за , <Ins>, <Home> и <PgUp>. Вам предоставлена возможность изобрести и использовать собственные фехтовальные извращения, всего три, зато вы их можете переписывать сколько душе угодно. Все вышеперечисленное одинаково справедливо и для всех остальных типов контроллеров. Настоятельно советую для начала освоить именно эту систему. Здесь вы научитесь двигаться, а для мечевого искусства правильная техника передвижений — уже половина успеха.

Освоили? Чудесно. Теперь можно приступать к главной части программы — системе VSIM (виртуальной системе имитации движений). Вот тут-то собака и порвалась! Перемещение тела вашего бойца остается без изменений, а вот вместо тупого исполнения готовых, запрограммированных разработчиками ударов вам предоставлена возможность реального, только вам подотчетного перемещения оружия в трехмерном игровом объеме. Идея, в сущности, проста, как правда. За клавишами <Левый> <Правый> и иже с ними закрепляются аналогичные движения рук вашего бойца, не больше и не меньше. В результате вам становится доступен полный и абсолютный контроль над перемещением вашего смертоносного железа. А это, доложу я вам, не из бластера с самонаведением бабахать. То же в полной мере относится и к остальным типам контроллеров.

Не скажу, что это просто. Движения пальцев обеих рук, зачастую совершенно противоположные по направлениям, сильно напоминают порхание их над клавишами рояля. Причем очень быстрое. Prestissimo, одним словом. Но попотеть стоит. Вы не представляете, какое глубокое моральное удовлетворение я испытываю после убийства очередного количества гадких монстругов. Вот так вот — не числом, понимаешь, а умением. Странное ощущение, как после кваковского DeathMatch: адреналин в крови кипит, а душа отдыхает. Приятно, одним словом.

А вы представляете себе Diablo, со всей его РПГшностью, в трехмерной полигональной графике и с реалистичным управлением боя? Ладошки поиграть не зачесались? У меня, к примеру, зачесались. Скоро, я так думаю, дождемся — технология уже отработана. Ау, мастер Померо!..

Слушать в парсекках



Всю свою сознательную жизнь (то есть с того момента, когда я впервые увидел PC) я мечтал о глобальной космической real-time стратегии. Что-нибудь вроде Master of Orion, только в real-time и с более продвинутой дипломатией. Все разработчики дружно кричали, что вот, дескать, нельзя сделать масштабную стратегическую игру в реальном времени! Игрок просто не сможет с адекватной скоростью реагировать на происходящее! Настоящая стратегия может быть только turn-based! И так далее по списку.

ДАНИЛА МАТВЕЕВ aka Demien

Время шло. Стратегии разделились на два направления: походные, в которых надо было думать, и в реальном времени, где надо было быстро ездить мышкой. Нет, были и исключения: иногда, играя, нужно было быстро думать, куда дернуть мышь, но такие случаи можно пересчитать по пальцам одной руки.

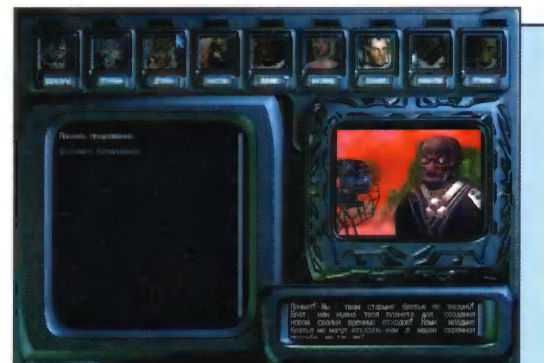
Я уже забыл о своей детской мечте и поэтому не особенно впечатлился, когда мне в руки попала игра российской фирмы SoftWARware под названием «Remember Tomogow». На коробке было что-то написано на тему того, что это игра хорошая, но таких коробок и таких надписей я насмотрелся достаточно. Без особого энтузиазма я сунул «сидук» в CD-ROM, проинсталлировал игру и... пропал. В буквальном смысле этого слова.

Паспорт

Жанр: RTS
Разработчик: SoftWARware
Издатель: SoftWARware

Системные требования:

OS: Windows 95, DOS
процессор: Pentium 100/133
RAM: 16/32 Мбайт
CD-ROM: 4x



Этот милый товарищ хочет засыпать планету отходами. Если согласиться, то игра автоматически заканчивается.

Remember Tomogow сделали пять(!) человек. По крайней мере, так написано на коробке. Без шума собрались и сделали игру, которая, как мне кажется, первой из всех российских игр сможет реально конкурировать с западными продуктами абсолютно по всем показателям, начиная с графики и заканчивая играбельностью.

Remember Tomogow был бы простым (хотя и очень качественным) клоном Master of Orion 2, если бы не два момента. Во-первых, Remember Tomogow — это real-time стратегия. Кроме шуток, время в игре можно остановить, чтобы отдать необходимые приказы, его можно ускорить, чтобы не ждать, пока корабль долетит, но никаких ходов! И, во-вторых, некоторые идеи, взятые из Master of Orion, доведены до такого совершенства, что уже мало похожи на свои прототипы.

Человечество сплотится перед лицом опасности и даст опасности по лицу

1999 год. Землю раздирают локальные конфликты. Воюют все со всеми. После неоднократного применения ядерного оружия биосфера планеты стала уже ну совсем какая-то странная, в связи



с чем основной массе населения просто нечего кушать.

В ноябре 1999 года случайно уцелевший спутник обнаружил огромный астероид, который с подозрительной целеустремленностью летел к Земле. Через некоторое время астероид остановился недалеко от Земли, и всем стало ясно, что это не просто космический булыжник, а творение внеземного разума. Правительства земли напряглись и создали ОШКО — объединенный штаб космической обороны.

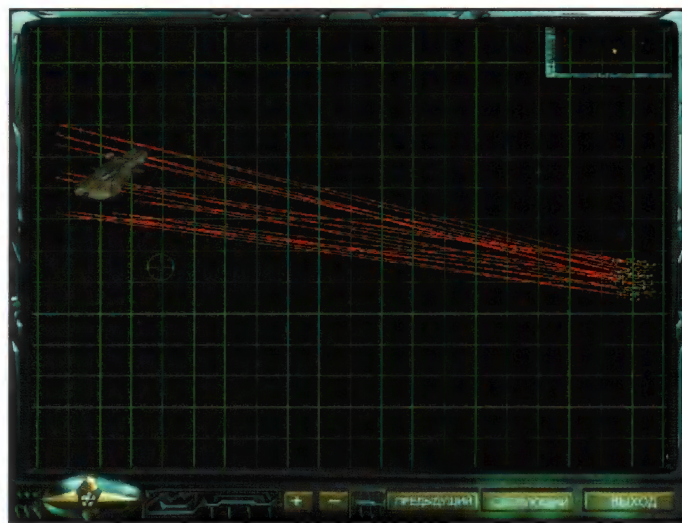
8 декабря по решению ОШКО все оставшиеся боевые искусственные спутники Земли попытались стрелнуть в пришельца, после чего скоропостижно скончались. Земля осталась беззащитной.

20 декабря 1999 года прилетел еще один космический корабль пришельцев. На орбите становилось тесновато. 31 декабря корабли неожиданно начали бой. Так как возможности кораблей были примерно одинаковы, то оба они развалились на части, которые упали на Землю. Ажное дело, экологию нашей планеты это не оздоровило.

Началась Новая Эра. Тридцать лет люди разбирались с последствиями падения осколков. Пожары, наводнения, голод, глобальное потепление не способствовали тихой и спокойной жизни. Исчезли государства.

Но через некоторое время на единственном сохранившемся материке было создано правительство Земли, которое немедленно приказало начать всестороннее изучение того, что нападало сверху.

Прошло тридцать восемь лет. Ученые наконец-то смогли выяснить, что произошло. Оказывается, все началось из-за бурмитона.



Бурмитон (это слово скоро станет в один ряд со спайсом и тибериумом!) — это самый дорогой и редкий минерал в Галактике. Он нужен для двигателей звездолетов, без него звездолет просто груда риидиума — металла, из которого делают корпуса космических кораблей.

Самое интересное в этой истории то, что бурмитона полно на Земле, из-за чего и произошло то сражение инопланетных кораблей (ребята просто выясняли, кто первый в песочницу ползет), а риидиумом засыпана половина Луны. Стало ясно, что человечество получило свой шанс завоевать Галактику.

Поговорим о демографии

Действие игры происходит в XXII столетии от Рождества Христова. В Галактике существует девять рас, которые непрерывно соперничают между собой. Почему-то игрок может выбирать только из шести рас.

1 Шаратары

Люди-кошки. Очень хитры и коварны, могут улыбаться в лицо и одновременно бить по спине, то есть в спину. Располагают мощными звездолетами.

2 Тавакены

Птицы, раса наемников. За нормальные деньги готовы на все. Очень обидчивы: одно неверно сказанное слово может сделать их вашими лютыми врагами.

3 Аогане (Огрызки)

Раса мутантов. Столетиями они завоевывали Галактику, уничтожая все живое на своем пути, пока наконец не были разбиты Объединенным Флотом, в составе которого находились корабли нескольких цивилизаций. Но к моменту появления в Галактике людей Огрызки в значительной степени восстановили бывшее могущество и теперь опять борзуют. Вести с ними переговоры можно только с позиции силы.

4 Валагары

Самая миролюбивая раса в игре. У них чрезвычайно развиты все созидательные науки,

такие, как медицина, биология. Но их доброта происходит из их силы. Их космический флот очень силен, а ритуальное убийство противника (неважно, сколько этого противника — один или миллион) возведено в ранг добродетели. На переговорах с валагарами главное — не хамить и не просить денег. Могут не понять.

5 Урганы

Ящеры, злобные и беспринципные. Крайне плодовиты, поэтому не любят, когда у них отнимают планеты. Единственная хладнокровная раса в Галактике, поэтому на переговорах все время подозревают собеседника в расизме. А так — ничего

особенного.

6 Магелланцы

Человекоподобные красавцы. Уверены в своем божественном происхождении. Высокотехнологичная раса, их почти всегда можно убедить поделить-ся технологиями. А вот пугать их бесполезно — фанатики!

7 Арилы

Галактические тупицы. В космос попали случайно: на их планете разбился шаратарский звездолет. Благодаря постоянным нападениям на пограничные миры поддерживают свой уровень развития технологии.

8 Эрианцы

Зеленые человечки. Когда волнуются, меняют цвет, что очень удобно во время переговоров: всегда понятно, какие эмоции испытывает оппонент.

9 Земляне

Две руки, две ноги, одна голова. Среднее арифметическое от всех остальных рас. Особых преимуществ и недостатков нет. Рекомендуются начинающим игрокам.

Все вышесказанное — не пустые слова. В игре все расы ведут себя именно так, как описано выше.

В общем и целом



Игра начинается традиционно. Сперва нужно выбрать сценарий игры, затем одну из доступных в этом сценарии рас, уровень сложности (для начала сойдет и easy, поверьте мне!), после чего можно играть.

Как правило, в распоряжении игрока одна звездная система с парой-тройкой планет и небольшая флотилия истребителей. Нужно сразу начинать освоение планет и ближайших звездных систем, не забывая о постройке боеспособного флота, так как тот набор кораблей, который дается в начале игры, способен пережить только одно нападение. И то, если повезет.



● Вот в этом вам предстоит летать! В Remington: The Great Galaxy Галактика полностью трехмерна — непривычно, но быстро привыкаешь.

Каждая планета в Галактике обладает своим набором ресурсов. Правильная эксплуатация планет — залог успеха. Если на аграрной планете строить только заводы по добыче бурмитона, а на гиганте с хлорной атмосферой — фермы, то долго играть не получится.



Стоит чуть-чуть развиваться, как сразу набегает злые соседи и начинают говорить разные гадости. Сначала ругаться не стоит: силы не те, да и в принципе почти любой конфликт в игре можно разрешить дипломатическим (уговорить) или экономическим (заплатить) путями. Цель игры: стать самой мощной расой в Галактике и по возможности уничтожить все остальные цивилизации.

Бурмитон как средство выживания

1 Бурмитон

Валюта Галактики. Этот ресурс встречается в ограниченных количествах и способен регенерироваться. Если вдруг случайно вам достанется планета, где бурмитона много, быстро стягивайте к ней войска. Ее у вас будут отбирать.

Если бурмитона мало, то корабли не могут летать, и, следовательно, раса не в состоянии перераспределять ресурсы между планетами. Чем это чревато, объяснять не надо — в Master of Orion играли все.

Помимо бурмитона в игре есть другие виды ресурсов, каждый из которых очень важен для успешного развития вашей расы.

2 Рингитум

Материал для изготовления корпусов кораблей. Для его добычи нужны заводы, работающие на бурмитоне.

3 Пластичит

Топливо для всех механизмов, которым не нужен для работы бурмитон.

4 Железо

Используется повсюду. Следите, чтобы с железом у вас все было в порядке.

5 Органика

Нужна для производства пластика и электроники. Оружия без достаточного количества органики не изготовить.

6 Продукты питания

Корм для колонистов. Нехватка еды приводит к остановке всего производства на планете. Производится на колонизированных планетах при наличии там аграрных комплексов.

Нужна для



Нельзя увлекаться какой-либо одной наукой, например биологией. Для создания большинства технологий необходимо, чтобы, по меньшей мере, два направления были развиты на одинаковом уровне. Поэтому имеет смысл развивать все четыре науки пропорционально.

Хитрое — враг честного

Дипломатия в Remember Tomorrow играет одну из самых важных ролей. Если вовремя сделать умное лицо, то почти всегда можно избежать невыгодного для вас боя. А чтобы правильно делать умное лицо, надо зубок знать историю и особенности каждой расы.

Жизнь в Галактике бьет ключом. Постоянно заключаются и расторгаются союзы, возникают и рушатся экономические альянсы, одни расы предательски нападают на другие, враги на время становятся друзьями, чтобы вас уничтожить, и т. д.

Главная особенность дипломатических отношений в Remember Tomorrow заключается в том, что война никому особенно не нужна, так как это очень дорогое удовольствие. Поэтому не удивляйтесь, если к вам придут добрые шаратары и предложат за деньги напасть на дрелов. Вы соглашаетесь, летите к месту предстоящей схватки, где вас жлет флот шаратаров, начинаете бой и проигрываете его, так как шаратары просто стоят в сторонке. Когда ваши корабли кончаются, шаратары подлетают и добивают остаток флота противников. Ваши потери не окупаются

По Адаму Смиту

Экономика в Remember Tomorrow — основа всех основ. От количества ресурсов зависит все.

Каждая планета в Галактике обладает своим набором ресурсов. Правильная эксплуатация планет — залог успеха. Если на аграрной планете строить только заводы по добыче бурмитона, а на гиганте с хлорной атмосферой — фермы, то долго играть не получится.

Управление колонизированными планетами происходит на экране экономики, который вызывается соответствующей кнопкой. На этом экране можно начать постройку конкретного здания или выбрать один из режимов автоматического производства (аграрный, научный, сбалансированный и т. д.)

На этом экране показаны сводные данные по всем имеющимся в вашем распоряжении ресурсам. Красным цветом выделяются те ресурсы, которых в данный момент не хватает. Управление очень наглядно и сильно смахивает на



управление планетой в Master of Orion 2, так что разобаться несложно. Правда, отдельного упоминания заслуживает кнопка «Космопорт». С ее помощью можно (и нужно!) пересылать различные ресурсы с планеты на планету. Оплата за транспортировку составляет 20% от перевозимого количества чего-либо.

Наука

Победа в игре во многом зависит оттого, есть у игрока совершенные технологии или нет. Это я выяснил на собственном опыте: построил огромный флот и гордый собой полетел завоевывать магелланцев. Навстречу вылетели три корабля, пару раз стрельнули, после чего от моего флота не осталось и шепок. А все потому, что я не уделял должного внимания развитию науки.

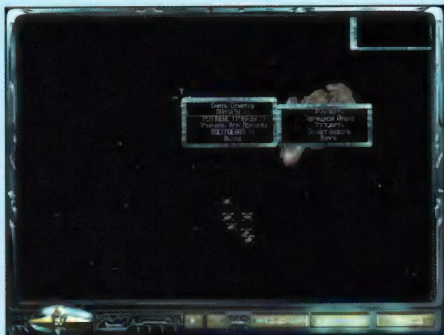
Для управления научными исследованиями существует специальное меню. В нем указывается количество действующих лабораторий и занятого в них персонала. Для начала исследований



полученной суммой, но и обвинить шаратаров не в чем: формально они сделали все, что обещали.

В таком случае лучше предложить потенциальному союзнику взять его флот под свой контроль (и такое возможно!). Если он согласится, значит все в порядке. Если нет, вас пытались обмануть.

Космические бои сделаны очень необычно для real-time стратегии. При нажатии на корабль правой кнопкой мыши появляется всплывающее меню, с помощью которого можно задать построение кораблей, выпустить истребители и назначить цель каждому кораблю.



После этого жмем «Выход», и начинается бой. Корабли приближаются друг к другу на расстояние выстрела и начинают стрельбу. Проигрывает тот, у кого первым кончатся корабли.



В меню дипломатии расположены окна, где можно получить информацию обо всех расах, с которыми у вас налажен контакт. Щелкнув на изображении нужной расы и нажав кнопку «Аудиенция», вы попадете в режим переговоров. Перед началом диалога вам предложат выбрать тему, на которую вы собираетесь беседовать: «Экономика», «Политика» или «Военные действия». Сам процесс переговоров состоит из выбора нужных ответов из списка. Вариантов много, что дает возможность полностью проявить свои дипломатические способности.

Чем выше уровень сложности игры, тем сложнее проводить переговоры. На hard инопланетяне ведут себя заносчиво, и пустыми угрозами, как на easy, их не запугать. Не пройдет и фокус с требованием денег, как в Civ2, где достаточно было сделать «пальцы веером», и все сразу несли деньги. Чтобы получить контрибуцию в Remember Tomorrow, придется действительно очень напугать противника. За здорово живешь свой кровный бурмитон вам никто не отдаст.

По клеточкам в реальном времени

Космические бои сделаны очень необычно для real-time стратегии. Сначала экран делится на две

половины: на одной половине ваш флот, на другой — не ваш. Если нападают на вас, то можно будет расставить свой флот так, как вам нравится. Если нападаете вы, то в каком порядке прилетели, так и будем атаковать. После расстановки кораблей нужно нажать кнопку «Выход». Деление экрана на половины исчезнет, и можно будет обозначить цель для каждого корабля. После этого опять жмем «Выход», и начинается бой.

Корабли приближаются друг к другу на расстояние выстрела и начинают стрельбу. Проигрывает тот, у кого первым кончатся корабли.

При нажатии правой кнопкой мыши на отмеченной группе кораблей появляется всплывающее меню, с помощью которого можно задать построение кораблям, выпустить истребители и переместить корабль из группы в группу.

Огромное значение имеет построение кораблей в группе. Например, при атаке вражеского флагмана ваши корабли стреляют по нему торпедами. Если истребители летят один за другим, то торпеды будут достигать цели по одной и защитные системы большого корабля с легкостью отобьют вашу атаку. А если корабли летят рядом, то и торпеды достигнут цели почти одновременно, в результате чего вражеская защита просто захлебнется.

Каждый корабль — это сложная система, которую создали вы сами. Защитный блок защищает не весь корабль, а только ту сторону, на которой установлен. Появились такие понятия, как «тяжеловооруженный борт (!) корабля», «тыл корабля», «наиболее защищенная часть корабля».

Решающую роль в битве может сыграть положение звездолета в момент начала боя.

Например, на большие корабли лучше нападать спереди или сзади: в этом случае нападающие находятся вне зоны поражения бортовых орудий.

В общем, воевать очень интересно.

To make a spaceship

Процесс создания корабля практически идентичен «шип-мэйкерству» в Master of Orion 2. Но! Есть один важный нюанс: оружие можно устанавливать как на верхнюю (оружейную), так и на боковые палубы. Но если у оружия, установленного на боковых палубах, угол обстрела составляет 90 градусов, то с верхней все стреляет на 360. Выводы делайте сами.

Красота — залог успеха...

Стиль графического оформления игры практически полностью скопирован с Master of Orion 2. Но это нельзя поставить разработчикам в упрек, так как такой интерфейс стал стандартом де-факто для космических стратегий, как интерфейс

Dune 2 укоренился в наземных real-time стратегиях.

Карта Галактики в Remember Tomorrow трехмерная, что добавляет реализма в происходящее. Все нарисовано красиво, что называется «с душой», персонажи неплохо анимированы. Во время космического сражения можно масштабировать карту. Особого смысла в этом нет, но посмотреть на отлично прорисованные трехмерные корабли приятно.

...и звук тоже

Вот со звуком дела обстоят похуже. Он невыразительный и тихий. Музыка несколько легкомысленная и не всегда соответствует общему настрою игры.



Маленькая ложка дегтя...

Ну не бывает идеальных игр! Remember Tomorrow тоже далеко не идеальна. Во-первых, игра жутко тормозит при запуске из-под Dos'a.

Тормозит до такой степени, что играть совершенно невозможно. И это на P200 с 64Мбайтами RAM! Правда, если играть из-под Windows 95, то торможение практически незаметно.

Во-вторых, нужно обязательно делать максимальную установку. Иначе, как стыдливо замечено в описании, «из-за частых обращений к CD игра может работать довольно медленно».

В Remember Tomorrow довольно много глюков. Например, при попытке начать постройку корабля игра через раз зависает. Если войти в экран дипломатии при времени, поставленном на максимальное ускорение, то при попытке двинуть курсором мыши система «вешается» намертво. Спасает только «Reset». Так что хотим патч! И побыстрее, потому как играть охота.

И, наконец, последний камень в огород компании SoftWARware. В игре нет multiplayer'a! Почему — непонятно: Remember Tomorrow просто создан для сетевых баталий.

...в большой бочке меда

Рискну высказать смелое, но обоснованное предположение, что Remember Tomorrow станет хитом. И не только у нас, но и за границей. Множество оригинальных идей, хороший AI противников, неплохая графика и, наконец, высокая играбельность выгодно отличают Remember Tomorrow от поделок, в изобилии заполнивших рынок. И особенно приятно то, что (я никогда не был особо патристичным, но тем не менее) эта игра сделана целиком и полностью у нас. Так что больше жалобы наших разработчиков на недостаток финансирования не принимаются. Время детства прошло, пора завоевывать мир.

Все, извините, пошел играть.



О, Великий Космос! Как бескрайни твои просторы! Не измерить их ни световыми годами, ни парсеками, ни даже кабельтовыми. Но до сих пор существует некто, которому мало места в этом бездушном, безжизненном, противном вакууме. И этот некто (точнее, ЭТИ некто) никак не могут поделить маленькую голубую планету под названием... Как вы думаете, каким? Вот и нет! Не угадали! Не Земля! Эта планета называется Дюна, и не просто Дюна, а DUNE-2000.

ДОЛГАЯ ДОРОГА ДЮНЫ

Юрий Травников

С чего это все началось?

По моему глубокому убеждению, в любой статье, да и вообще в любом стоящем деле, необходимо выяснить: с чего все-таки это все началось. Так сказать, найти истоки, вскрыть подноготную, проникнуть в суть вещей.

А началось все с великолепной книги Френка Херберта (Frank Herbert) «Дюна». Приведение воистину эпохальное и монументальное. Но мы так далеко в дебри прошлого удаляться не намерены, если вас интересует книга — найдите и прочитайте. Не будем мы подробно останавливаться и на первой игре, собственно Dune от Virgin/Сryo, великолепной для своего времени игре, стратегическому квесту, тяготеющему к классическим текстовикам.

Но вот в свет вышла Dune 2, и произошла революция! Я намеренно не взял слово «революция» в кавычки, потому что и в самом деле считаю, что это случилось. Родился новый игровой жанр — стратегия. Да, братья игроманы (и игроманки, конечно), все ваши любимые Коммандосы, Эпохи Империй, Варкрафты и иже с ними начинались с нее, со второй «Дюны» от Virgin/Westwood.

Wow, какая это была ИГРА! Как это было нарисовано, как оформлено, какие умные были враги! Про эту игрушку я могу писать километрами. Но не буду. Нет необходимости писать про нее теперь, когда Westwood сделал и нам, и себе такой подарок, как Dune 2000. Да, это никакая не новая игра, это та же двойка, только с улучшенной графикой, доработанным интерфейсом и добавочными юнитами типа инженеров. Это отнюдь не продолжение, это римейк.



Очень показательно. Мне кажется, с появлением этой игры индустрия компьютерных игр переходит в новую плоскость, приобретает статус уже не самого молодого, а вполне даже пожилого, заслуженного... не знаю даже, чего. Может быть, искусства. Нарастающего обороты и удостоенного пожизненных памятников. Так что добро пожаловать в новую эру, господи!

Вот так все начиналось. Маленький Construction Yard, два быстроходных транспорта-креветки, три слабеньких солдата, а вокруг целая враждебная планета.

Собственно говоря, назвать Дюну голубой планетой можно с очень большой натяжкой, поскольку кроме желтого песка и красных камней на ней на первый, необразованный, взгляд ничего больше вроде бы и нет. Однако чем-то же она прельщает завоевателей из домов Атридес, Ордос и Харконнен, если они без конца сражаются за ее бесплодные земли... А вот и не бесплодные вовсе. Оказывается (это для тех, кто не читал Ф. Херберта), под песочком, на огромных просторах Дюны (она же по-местному Арракис) залегают некоторая субстанция с простеньким названием «спайс». И вот этот самый спайс, по сути своей мощнейший наркотик-галлюциноген — средство, рас-

тормаживающее человеческое сознание. Просто не человек получается, а сущий Гигант Мысли. Вот и повелось во Вселенной полагаться во всем на спайс. И корабли без него не летают, и оракулы не вещают. Загвоздка только в том, что водится спайс лишь на Дюне. И тот, кто будет владеть Дюной, сможет контролировать существование всех заселенных человечеством миров.

Так и появились на Арракисе три соперничающих Дома — герцога Атридеса, барона Харконнена и загадочных Ордосов, про которых мало что известно. Узнать, чей же дом возьмет верх, а заодно и власть в свои руки, можно, только пройдя до конца все миссии.

Паспорт

Dune 2000

Жанр: RTS
Разработчик: WESTWOOD
Издатель: WESTWOOD

Системные требования:
процессор: Pentium 100
RAM: 16/32 Мбайт
CD-ROM: 4x

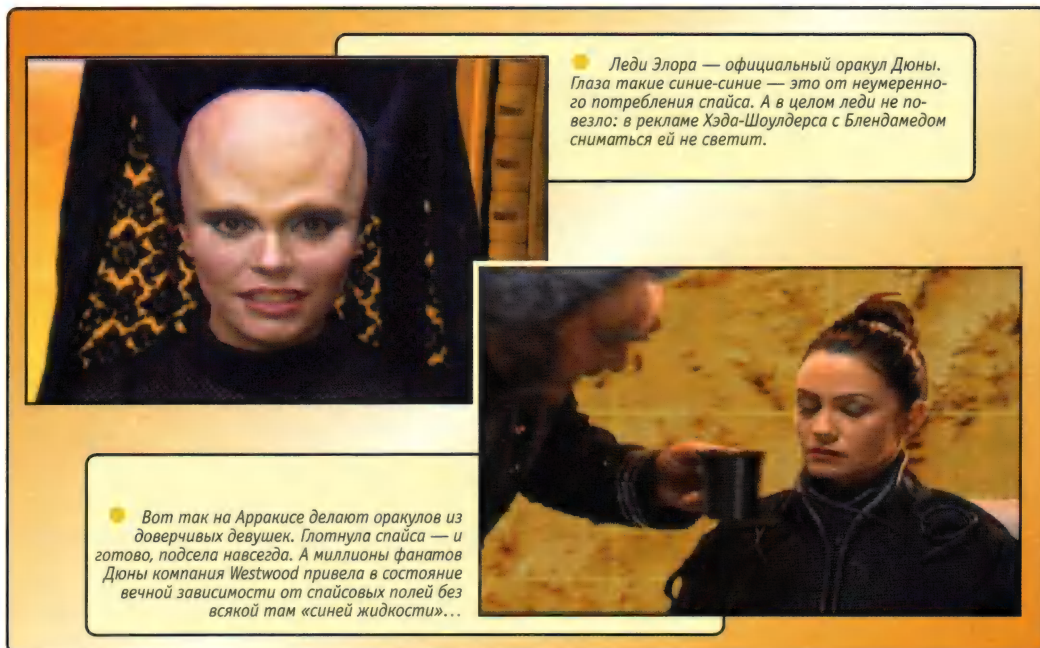
Итак, приступим!

В самой первой заставке появляется дама, сбегавшая со съемок фильма «Вавилон-5». Она называет себя леди Элорой, смотрит на вас жутковато-загадочными глазами, обведенными синими кругами, и таинственно сообщает: «На этой планете вы умрете. Мы уже видели это... Это то будущее, которое вы ищете».

Понятное дело, после такого приветствия хочется отrixтовать борта не одному конкретному врагу, а сразу всей цивилизации.

Теперь дело за малым. Осталось выбрать дом, который с радостью примет вас в рекруты и тут же произведет в самые верховные главнокомандующие с правом распоряжаться не только биоюнитами, но и дорогостоящей техникой в виде танков, ракет-





ниц, девастэйторов... ну, и так далее. Да, чуть не забыл, вам придется выслушать довольно простран-ные и никому не нужные наставления менторов.

У Атридесов это бравый воика в мундире и при погонах. Его череп сверкает милыми зальсынами, что с успехом компенсируют пушистые бакенбарды, шикарные брови и чапаевские усы.

Ордосов патронирует валяжный мужчина средних лет, сидящий в кресле. У него хватает такта не надоедать вам.

Сама игра мало чем отличается от DUNE 2. Хотя, надо сказать, графика в DUNE 2000 несравненно лучше. Создается впечатление, что производители взяли старый паровоз и поставили его на новые рельсы. Картинка выполнена в духе времени и напоминает до боли знакомый всем «Command & Conquer», выпущенный все той же фирмой WESTWOOD.

Несмотря на попытки создателей провести upgrade DUNE 2 и отличиться в заставках, последние

ротами по части конструирования билдингов, не изменяет своим привычкам и здесь. Чтобы привыкнуть к внешнему виду сооружений и без труда отличить радар от казармы, требуется достаточное количество времени. Но это не беда. Уже на сорок второй минуте вы запросто справитесь с этой задачей.

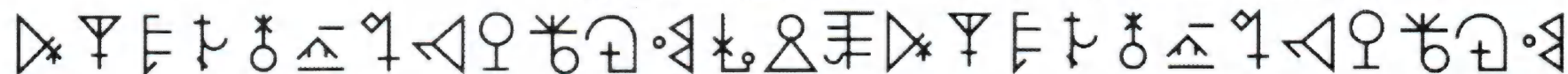
Следует отметить, что экран новой DUNE полностью содран все с того же «С&С». Точно так же в верхнем правом углу торчит мониторчик, на котором при наличии радара и при некотором напряжении глазных мышц можно увидеть не только свою базу (правда, в очень скромном масштабе), но даже полчища врагов и их отдельные боевые единицы.

Под монитором расположены кнопки следующего содержания: гаечный ключ (ремонт), доллар США (продажа ветхих и просто надоевших строений), guard (охрана) и retreat (отступление). При наведении курсора на одну из вышеперечисленных кнопок вы легким нажатием пальца на левую клавишу мыши добьетесь выполнения необходимой операции.

Чуть ниже вы можете наблюдать те объекты, из которых, собственно, и будет состоять ваша база, а правее — те юниты, которыми вам придется оперировать с первой по последнюю миссию. До самой смерти, короче. Как и было обещано славной леди Элорой.

Чтобы вы не сгинули бесславно на поле брани, позволю себе дать вам несколько советов. Возможно, они окажутся бесполезными, потому как и у врага голова на плечах имеется, однако...

Во-первых, не надо бояться потерять последний харвестер. Скажу по секрету: после того, как вашего последнего, горячо любимого добытчика сожрет наглый песчаный червь (Шаи-Хулуд на местном диалекте) или, что еще хуже, добьют остервенелые



И, наконец, Харконнены могут при желании спросить совета у молодого человека с темпераментом холерика. Он все время попивает из замысловатой склянки какую-то красную жидкость, отчего глаза его загораются неестественным светом. Видать, вкушает кровь невинно убиенных жертв, павших под ударами непобедимого войска «красных».

Ой, что это я? Лучше один раз увидеть, чем... ну, и так далее.

крайне скучны, потому что статичны: на заднем плане, который почти не меняется (за исключением времени суток), нудные наставники бормочут свои монологи. В общем, заставки мы смело пролистываем.

Двигаемся дальше. Миссии. Они, как и в DUNE 2, начинаются с самого основного — базы, на которой наблюдается только Construction Yard. А дальше уже в ваших силах сотворить платформы, плотненько уложить их одну к другой и затем расставить на этих площадках все требующиеся по сюжету здания.

Чтобы заработать денежку, необходимую на строительство-военную кампанию, вы должны построить заводик по рафинированию спайса, попросту рафинерию, и тогда с помощью неуклюжей машинки-харвестера в ваших силах натаскать себе столько спайса, сколько вам позволят. Спайс тут же конвертируется в милые сердцу каждого русского человека доллары. Быстро и эффективно.

Фирма «Westwood», славящаяся своими наво-

враги, прилетит вдруг волшебник в голубом (зеленом, красном) вертолете и привезет вам в подарок... что бы вы думали? Правильно, еще один последний харвестер! Поэтому не стоит лепить запасные харвестеры, как блины во время

● Вот я и захватил базу красных. Раньше любой солдатик мог занять вражеское строение, когда оно покраснеет; а теперь нужно строить специальных одноразовых инженеров (правда, они захватывают и неповрежденные здания). Теперь думай: занимать эти ветроустановки (ценой по 250 баксов) дорогостоящими инженерами (400 баксов штука) или опробовать свои пушки...





масленицы. От их количества качество игры не улучшится.

Во-вторых, отправляться на вылазки, пусть даже просто в разведку, лучше небольшими группами, юнитов так в пять-десять. Если учесть, что противник заведомо сильнее, осторожность не помешает. Одна их невзрачная таратайка легко мочит две такие же ваши и еще пару-тройку биоюнитов впридачу. К счастью, игрушка позволяет собрать необходимое количество техники и пушечного мяса в один отряд, чтобы всем скопом двинуться на врага. Делается это просто, точно так же, как в пресловутом «C&C». Следовательно, подробности опускаем.

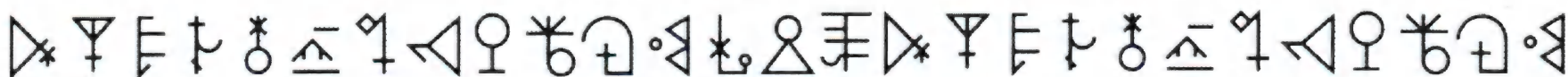
и пожаров. Если уж у вас что-то взорвалось (юнит ли, завод или электростанция), то следом за столбом пламени в клубах дыма в воздух театрально взмывают ошметки того, о чем вы секунду назад так пеклись, давя изо всех сил на кнопку с гаечным ключом. И не забудьте увести подальше от взрыва свой личный состав: обломки сеют смерть в радиусе нескольких масштабных метров. Вам ведь не нужно, чтобы до вражеской базы дотащился многочисленный, но хорошо потрепанный отряд?

Теперь о земляном... тьфу ты, песчаном червяке. Этот замечательный персонаж — фирменная изюминка Дюны. Эдакий фактор неопределенности. Неожиданности, если угодно. Надо заметить, что стоящие юниты он не трогает, зато если вы начали двигаться... Мой вам совет: стойте на месте и лупите по едва заметному перемещению песчинок, пока противная тварь не испустит последний вздох. Вы его непременно услышите в динамике. Но радоваться рано. Через какое-то время на том же самом месте



В заключение хочется напомнить, что каждый дом обладает определенным видом супероружия. Каким? Это вы узнаете, засев как следует за комп и пройдя, чеканя шаг, по двенадцати миссиям каждого дома. Опытный геймер не сочтет это за труд. А неопытному могу подсказать «горячие» клавиши, с помощью которых Кутузовым вы, конечно, не станете, но до Наполеона, наверное, дотянете. Итак...

Чтобы быстро включить функцию герай, чинилку, не обязательно возить мышкой по коврику, тишечно



Один маленький нюанс. В отличие от DUNE 2, где солдатики были слабы и беспомощны перед грозной дланью судьбы в виде автоматически открывающих огонь сторожевых башен, в DUNE 2000 те же солдатики в количестве полтора-двух отделений представляют для башен реальную опасность. Помимо всего прочего, приятно, когда в вашей армии царит железная дисциплина. Куда бы вы ни послали свой юнит, будь то пехота или мотоблок непонятно какой модели, из динамика до вас донесется приятный баритон, с готовностью салютующий: «Есть, сэр!»

Надо отметить, озвучена игрушка неплохо. Автоматные очереди трещат, как им и положено, а не ухают и не пищат. Пушки бьют с таким грохотом, что невольно вспоминаешь о первой весенней грозе.

То же самое можно сказать и о графическом исполнении всяческих катаклизмов в виде взрывов



А вот так выглядит пришествие Шай-Хулда — песчаного червя во всей красе. В DUNE 2000 он нагло высовывает из песка свою трехстворчатую пасть — и прощай, юнит...

произойдет регенерация, и вы сможете еще раз насладиться борьбой с клоном убитого червяка. Да, кстати, вы не сможете увидеть, как долго протянет эта мразь, поскольку курсором она не берется. А как здорово было раньше...

Ну, и еще одно отличие от DUNE 2. Это базучники (или ракетчики, кому как нравится). В «двойке» они хорошо палили вдаль, но редко попадали в цель, если последние находились от них в двух шагах. Теперь все изменилось. В «двухтысячной» Дюне базуки ваших юнитов прицельно бьют как с дальних, так и с суперкоротких дистанций, и команда из пяти таких вояк запросто кладет тяжелый танк (если он не успевает раздвинуть их гусеницами), а также сторожевую башню.

стараясь в разгар сражения попасть точно на кнопку с гаечным ключом и потом еще успеть переместить мигающий символ на здание, которое к этому моменту, как правило, уже разрушено до основания. Достаточно просто нажать клавишу «t», держа курсор на том объекте, который нуждается в ремонте. Вы сами не заметите, как быстро все придет в норму.

То же самое относится и к значку «\$». Если вы решили продать руины, просто нажмите клавишу с латинской «y». Естественно, курсор нужно держать на том здании, которое вам в тягость и от которого вы решили избавиться путем продажи, выручив за него сколько-нибудь денег.

Для тех, кто любит играть в компании себе подобных, или, говоря иначе, в режиме «multiplay», напоминаю: жмите кнопки с F1 по F5 включительно — и можете отправить индивидуальное сообщение; давите на кнопку F6 — и гарантирована отправка сообщения всем-всем-всем.

Завершая краткий экскурс по космической, сверхновой DUNE 2000 и подводя общий итог, прошу принять к сведению следующее: эта игра для тех, кого мучает чувство ностальгии по трем Домам. Эта игра для тех, кто испытывает чувство сожаления от того, что его карьера лазутчика, генералиссимуса, базучника и просто бравого солдата Василия Пупкина подошла к концу.

Не отчаивайтесь! Впереди вас ждет великое множество DUNE (если не «двухтысячных», то каких-нибудь еще). В конце концов, планета до сих пор не поделена как следует, и только от вас зависит, чей дом будет властвовать на маленькой Дюне, затерявшейся в бескрайнем космическом пространстве.



ПРЕДСТАВЛЯЕТ:



«MEGA GAME» — Ежемесячный игровой журнал

Журнал «Mega Game» — это превосходно иллюстрированное, полноцветное издание, посвященное компьютерным играм, игрокам и всему околоигровому миру. Среди многочисленных рубрик журнала вы найдете описание вышедших или разрабатываемых игр (до 200 в каждом номере); последние новости игрового мира; большой раздел по игровому и околоигровому «железу»; статьи на околоигровые темы и многое, многое другое. Журнал предназначен для всех, кто играет в компьютерные игры

— от начинающих любителей до матерых геймеров.

«Mega Game» отличается не только полнотой охвата всего спектра связанных с играми тем, но и красочное исполнение на уровне мировых стандартов дизайна и полиграфии.

С октября журнал будет выходить ежемесячно, в специальном увеличенном формате. Первоначальный объем — 200 страниц.

«Колесо Времени» — Популярный исторический журнал

Это прекрасно иллюстрированное популярное издание, поклонниками которого непременно станут все, кто интересуется и любит историю и технику.

Опыт мировой цивилизации, история развития человеческой мысли, удивительные машины и исторические аналогии — так в двух словах можно охарактеризовать тематическую направленность журнала. Главной отличительной чертой но-

вого издания станет полное отсутствие общественно-политических публикаций, только популярные.

Над созданием номера работает великолепная команда историков, художников, фотографов и журналистов.

«Колесо времени» выходит с сентября с периодичностью в один месяц, формат А4, первоначальный объем — 150 страниц.



Научно-популярный журнал о компьютерах «Подводная лодка»

Выходит в объеме 120 страниц.

Читательскую аудиторию составляют люди, которых объединяет не уровень профессиональных знаний в области информационных технологий, но интерес к компьютерам вообще и здоровое человеческое любопытство. Главные достоинства «Подводной лодки» — внимательный отбор, яркое и, главное, доступное изложение материалов наряду с красочностью и оригинальностью оформления.

Тематические рубрики журнала помогают читателю разобраться в различных аспектах применения компьютерных компонентов, узнать о современном программном обеспечении, рассказывают о замечательном мире Internet.

Издание выпускается ежемесячно, формат А4, тираж — 30 000 экземпляров.

«F1» — Информационно-аналитический дайджест, посвященный программному обеспечению

Это полноцветный информационно-аналитический дайджест, посвященный программному обеспечению в России.

Новый журнал поможет Вам в выборе компьютерных программ для бизнеса и развлечений, а так же в правильном позиционировании и «раскрутке» собственных разработок. Публикуемые материалы будут интересны как разработчикам и продавцам ПО, так и тем, для кого ПК — рабочий инструмент, средство самообразования или партнер по играм.

В каждом номере: новости рынка, описание самых интересных новинок российских разработчиков, раздел, знакомящий читателей с продукцией крупнейших мировых производителей ПО, интервью, портреты российских компаний-разработчиков, проблемные публикации.

Журнал «F1» выходит ежемесячно. Формат А4, текущий объем — 64 страницы, тираж — 15 000 экземпляров.



«Цифровой жук»

Оригинальный литературно-художественный журнал

Журнал посвящен разумным компьютерам, виртуальной реальности — всему тому, что позволяет нам идти в ногу со временем.

Вы увидите мировую вселенную глазами признанных авторитетов литературы, философии и искусства. Публикации сопровождаются великолепным иллюстративным рядом из произведений классических и современных художников-мыслителей. Вам откроется великое пространство класси-

ческих и новейших сочинений и размышлений о роботах, компьютерах и глобальных инфосистемах. И, наконец, наших читателей ждут встречи с художниками и музыкантами, работающими в области CD-ROM-ного искусства и электронных технологий.

Журнал выходит ежемесячно, в удобном и оригинальном формате, объемом — 150 страниц.

Тираж — 10 000 экземпляров.



ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ «ФАНТАЗИЯ»

Тел: 273-65-60, 234-98-11 Факс: 273-65-49

Underlight,



Живи и сражайся во сне

Сергей Кукушкин

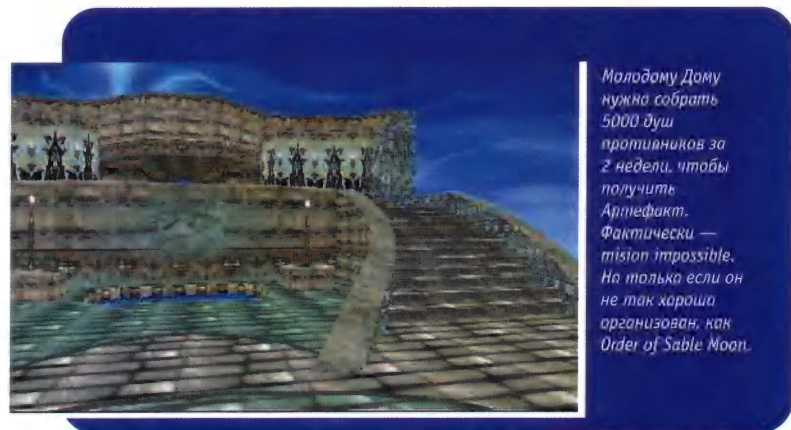
Факты

Жанр: on-line RPG
Разработчик: Lyra Studios
Издатель: Lyra Studios

Системные требования:

процессор: Pentium 90/133
память: 16/32 Мбайт
CD-ROM: 4x
модем: 14 400

На фоне рекламной кампании, развернутой гигантами компьютерного рынка Microsoft и Sony по поводу своих онлайн-овых RPG Asheron's



Молодому Дому нужно собрать 5000 душ противников за 2 недели, чтобы получить Артефакт. Фактически — mission impossible. На только если он не так хорошо организован, как Order of Sable Moon.

call и Everquest, появление Underlight стало для многих чем-то вроде грома среди ясного неба. Все мирно сидели перед мониторами,

играли в Ultima-on-line, ругая качество телефонных линий, и вдруг выходит игра, которая не только более совершенна технически, чем Ultima, но и прекрасно работает на 14 400. Выпустила Underlight компания Lyra Studios, сотрудники которой, судя по всему, отличаются необычайным трудолюбием, так как тестирование бета-версии игры длилось целых четырнадцать месяцев!

Но всему на свете рано или поздно приходит конец. Закончилось и тестирование Underlight. С конца марта в нее могут поиграть все желающие, так что если вам надоели бессмысленные толпы орков и безумные в своем стремлении сожрать всех и вся драконы, то милости просим в увлекательный мир Underlight, мир снов и фантазий.

Проснуться, чтобы поспать

В какой-то миг своего развития наша цивилизация отклонилась от привычного для землян

техногенного пути: Гагарину не суждено было отправиться в космос, нечего было сбросить на Хиросиму, и что самое ужасное — никто даже не слышал об Internet. Вместо этого люди обнаружили в себе удивительные паранормальные способности и успешно начали использовать их в обыденной жизни. И действительно, зачем изобретать гвоздомет, если любой конфликт можно решить парочкой fireball'ов.

В этом мире человеческая душа получила возможность посещать страну снов (Dreamstate) во время обычного отдыха. И, несмотря на то, что путь сквозь Хаос оказался безумно сложен, некоторым все же удалось перейти черту между сном и реальностью и сделать эту дорогу относительно безопасной для других. Так в стране снов появилось сердце великого города Underlight — портал, с помощью которого можно было спокойно путешествовать сквозь Хаос. А чтобы дать возможность путешественникам передохнуть, вокруг портала было построено кольцо Храмов, каждый из которых мог стать домом для вновь прибывшего поселенца.

Город моментально стал крупнейшим политическим и

экономическим центром двух миров и мирно развивался на протяжении сотен лет.

Но потом пришли Враги. Они звались Ночными Кошмарами и вероломно нападали на

вернулись в страну снов, дабы возродить из пепла разрушенный город и вернуть себе былую славу. И один из «самых храбрых» — вы.

С чего начинается любая ролевая игра?

Правильно: с создания персонажа, в шкуре которого предстоит жить. Тут все очень просто.

В игре четыре типа персонажей. Gatekeeper — воин, Fatesender — маг (умеет менять качества персонажей: невидимость, скорость и т. д.), Soulmaster — клирик (священник) и Dreamseer — тоже маг, но спец по воздействию на предметы.

Каждому классу соответствует одно из четырех качеств (местное название — элемент): Willpower, Lucidity, Resilience, Insight. Плюс имеется пятое качество — Dreamsoul, которое на самом деле всего лишь аналог здоровья в других играх и дает игроку несколько стандартных возможностей типа «присоединиться к группе» или «узнать, где находится персонаж». Все названные элементы имеют абсолютное значение: максимальное количество энергии данного вида, которой можно воспользоваться. Естественно, что энергии элемента, выбранного в качестве основного, всегда в два раза больше.

Таким образом, все, что нужно сделать, — выбрать основной элемент (Focus), пол героя, амулет (Сфера означает принадлежность к Дому) и поменять цвета вашей одежды.

безоружных. Жители Dreamstate начали готовиться к войне.

Но люди всегда люди, даже когда они спят. Появилось несколько кланов, которые враждовали между собой. Этим и воспользовались Ночные Кошмары: из-за разобщенности защитников город был уничтожен.

Такова в общих чертах предыстория игры. Причем очень «в общих чертах»: оригинал занимает листов пятнадцать текста и подробно повествует о всех этапах освоения новой реальности. Таков мир Underlight. Мир, в котором очень часто можно услышать: «I must awaken to sleep, it is too late here».

Люди — существа упорные. Оправившись от позорного поражения, в котором они потеряли лучших своих представителей, самые храбрые из выживших вновь

Зал ожидания

В игре используется вид от первого лица и, надо отдать должное разработчикам, используется удачно. Настоящая трехмерная обстановка с удивительно приятной и нестандартной архитектурой и наложенными тенями, в которой очень даже прилично смотрятся спрайтовые персонажи и предметы. Особенно приятно, что все это удовольствие занимает какие-то

жалкие 22 Мбайта и скачивается прямо из Internet, да и работает на средненьком Pentium 100 достаточно быстро даже без 3Dfx. Для нормальной игры нужен модем на 14 400, и такая связь считается идеальной! Более быстрое соединение уже ничего не изменит.

Игра в Underlight стоит \$15 в месяц. Поиграть удастся и из России, если в столе завалялась Mastercard или Visa какая-нибудь... Первые два месяца и вовсе бесплатные.

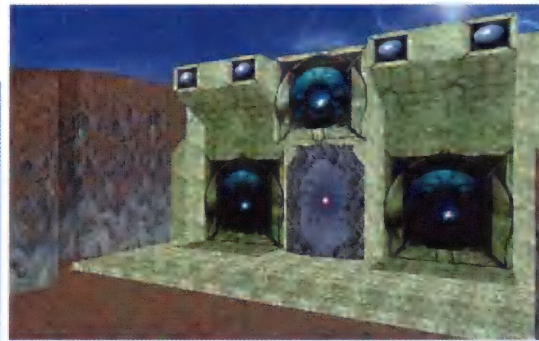
Программисты компании решили не изобретать в очередной раз колесо, то есть писать и отлаживать систему оплаты, а просто договорились с известным игровым сайтом Mplayer. Поэтому, помимо игрового клиента, нужен софт Mplayer'a (порядка 10 Мбайт) и свой счет в этой сети (дается бесплатно). Скачали? Установили? Можно играть!

Игра начинается с тренировочных комнат, где вас в темпе знакомят с управлением. Управление осуществляется мышкой и/или клавиатурой и никаких сложностей здесь вроде бы быть не должно. Освоившись с ним и почерпнув некоторую полезную информацию об игре в целом, можно перебираться дальше — в Центральный зал. В Центральном зале нужно выбрать Дом (один из восьми). Выбрали? Теперь все зависит только от вашего терпения и честности встречающих.

NPC must die!

При всем желании ни одного NPC в Underlight вам обнаружить не удастся. Их нет и не будет. Это безусловно придает игре определенное очарование и выводит ее на новый уровень общения между персонажами. Судите сами. Например, для вступления в один из кланов необходимо сдать экзамен на знание взглядов других кланов не менее живому человеку, чем вы, который с легкостью может обнаружить любую ошибку и потребовать описать подробнее тот или иной вопрос. В свою очередь, чтобы узнать эти взгляды и правильно ответить на вступительном экзамене, придется посетить все кланы и обстоятельно поговорить с их представителями. Вступать в клан обязательно, так как играть в одиночестве будет практически невозможно. Помощь других персонажей нужна постоянно: выполнение заданий, обучение навыкам, помощь при сражениях. Но найти помощника бывает очень сложно, так как его часовой пояс может совершенно не совпадать с вашим. Во времена тестирования движка, позвонив днем по московскому времени, вообще можно было на протяжении трех часов бегать по Dreamstate в гордом одиночестве.

Ваша судьба в ваших руках... ну и еще она зависит от знания английского и качества телефонной линии.



Чтобы дать возможность путешественникам передохнуть, вокруг портала было построено кольцо Храмов.

Дом, милый дом

В Underlight восемь Домов. Выбор Дома — ключевой момент в вашей карьере. От совпадения ваших

сокровищница, склад оружия и т. д. Здесь же живет непосредственное начальство и проводятся занятия по интересам (classes), например обучение искусству ведения боя в одиночку или в паре и большими

новым членам, scholar — связи с Учителями, huntsman отвечает за военные действия.

Так что при входе в Underlight вас встретят представители Домов, которые будут наперебой вам что-либо объяснять. Не пугайтесь, это не психушку подключили к Сети, это mentor'ы выполняют одну из миссий по приветствию, отвечая на вопросы новых игроков, и получают за это приличные очки.

Orbits, spheres and plateaus

Система совершенствования персонажа в Underlight заслуживает восхищения. Убивая противников (уничтожение и убийство — разные вещи, так как после убийства остается душа, которая потом может быть уничтожена) и выполняя задания, игрок получает очки опыта. Тысяча очков равна одной орбите, по достижении которой персонаж получает возможность выучить новые навыки, степень владения которыми будет расти при их активном использовании. После девятой орбиты дальнейшее развитие невозможно без вмешательства Учителя или Правителя Дома. Только они могут дать вам десятую орбиту. Десять орбит равняются одной сфере. Десятую орбиту дают не просто так, а за выполнение определенного

задания. Когда игрок получил свою первую сферу (а всего сфер девять), для получения

следующей орбиты потребуется уже 5000 очков, потом 10 000 и т. д. То же самое относится и к навыкам: изучение новых навыков и совершенствование уже имеющихся после девятого уровня возможно только с помощью Учителей.

Учителя — это обычные игроки, наделенные правом обучать новым навыкам, развивать существующие и повышать Сферы персонажей до того уровня, на котором находится он сам. У Учителей есть свои «преподы» — представители Lyra Studios.

Вообще, развитие персонажа в Underlight — не право, а привилегия. Привилегия, которую придется заслужить. Задания, получаемые от Учителей, носят самый разнообразный характер: от уничтожения сорока противников определенным видом оружия до нахождения пяти кодексов (свитки знаний), созданных другими игроками ради навыка написания тех же самых кодексов. Естественно, что в каждом конкретном случае задание звучит несколько иначе, а охватить весь спектр таких поручений просто невозможно: у некоторых Учителей очень буйная фантазия. Кроме того, иногда абсолютно невозможно определить, честно ли игрок выполнил поставленную перед ним цель. Выяснить насколько выросли у персонажа орбиты достаточно просто при владении соответствующим навыком (judgement), а вот какое было использовано оружие — останется исключительно на совести игрока. Да и вообще не факт, что вы сражались, а не выполняли какую-нибудь более

интересов и интересов выбранного Дома зависит не только степень вашего дальнейшего успеха, но и ваша жизнь. На данный момент функционируют лишь четыре Дома, но это временное явление.

Теоретически можно вообще не вступить ни в один из Домов и

группами. Кроме того, где-то в сердце Цитадели сокрыт Артефакт Дома — предмет, которым клан пользуется для достижения своих целей, связанных с уничтожением или заключением душ противников.

В каждом Доме существует собственная иерархическая система.

Итак, перед нами во всей красе предстал трехмерный мир. Сами игроки предпочитают называть Underlight не игрой, а СНОМ. Сном, в котором возможно многое. Кто знает — может, они и правы?



остаться Freespirit, что значит «вольный дух». Но в одиночку играть значительно труднее, так как ни один Дом не окажет помощи совсем постороннему человеку. Поэтому в Дом лучше вступить, а то грохнут где-нибудь на полянке...

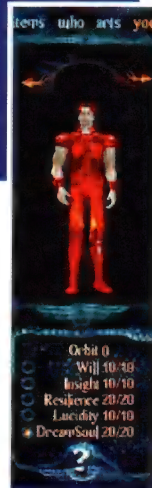
Каждый Дом владеет Цитаделью, в которой есть стандартный для RPG набор комнат: зал торжеств, помещения членов клана, помещения правителей клана, помещения гвардейцев клана, Храм,

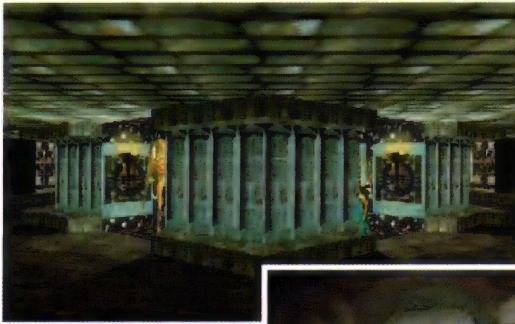
В OSM, например, рядовые члены разделены на группы по пять человек (packs), где каждый обладает определенными полномочиями. Alpha — представитель подразделения на собрании клана, vice-alpha — заместитель представителя, mentor — помощь



Любое RPG начинается с выбора персонажа и формирования его характера. После этого остается выбрать только свой цвет и титул, который означает вашу принадлежность к выбранному дому.

Таким вы можете стать. А не понравится — выберите себе другое тельце.





В игре используется вид от первого лица и, надо отдать должное разработчикам, используется удачно.



мирную миссию. Как говорится, одним ударом семерых: и то выполнили, и это.

В результате получается, что вовсе и не обязательно сражаться с противниками. Допустим, вы вступили в Order of Sable Moon. Для получения первой сферы нужно привести двух новых членов в Дом и подготовить их для сдачи экзамена на знание игровой вселенной. Для этого берем миссию приветствия в холле и терпеливо ждем, когда же появятся люди, разделяющие ваши взгляды и соответственно философию данного Дома. За это получаем определенное количество очков опыта, зависящее от длительности смены и количества людей, которым вы помогли. Далее, убедившись в серьезности их намерений, пишем доклад о потенциальных новичках. Получаем еще очков 500 за каждого. И наконец после сдачи экзамена и приема в Дом вам добавят опыта в третий раз. То есть и задание выполнили, и очков заработали как раз до 9999 (если вы случайно перетрудились, то очки сверх указанной суммы, к сожалению, пропадут).

Evil, но не pk!?

Несмотря на то, что беспричинное убийство других игроков категорически запрещено, как и обсуждение событий реальной жизни или взлом программного кода (нарушение указанных правил ведет к элементарному отключению от игры. Ребята из Blizzard'a, учитесь!), никто не мешает вам стать «отрицательным» персонажем. Вот только способы достижения этой цели в Underlight более тонкие, можно сказать, интеллектуальные. Не нравится какой-то из Домов — попытайтесь уничтожить его изнутри, добившись высокого административного положения, или

обчистите Сокровищницу в качестве рядового члена. Используйте шантаж, рэкет, столкновения интересов, сложные взаимоотношения между Домами — действие дипломатических рычагов здесь велико. Еще проще «подарить» молодому персонажу проклятый предмет. То-то он будет рад, что остался жив, очнувшись минут через двадцать (реальное время действия некоторых проклятий!). Короче, у «отрицательного» персонажа должна быть настоящая «цель».

Окружающая среда

Итак, перед нами во всей красе предстал трехмерный мир огромного числа своеобразных островов, соединенных порталами. Есть как искусственные постройки — Церкви, Цитадели, лестницы, вырубленные в скальных породах, комнаты, переходы, так и всяческие природные ландшафты и явления (типа водопадов или каньонов). Периодически на земле случайным образом появляются предметы, которые тут же подбираются в

инвентарь для тщательного осмотра и определения фактической ценности. Все они разделены на несколько основных групп и внутри группы различаются по цветовой гамме (цвета означают доступность предмета персонажу определенного класса), убийной силе и числу срабатываний. Основные виды предметов: дальнобойное оружие

перемещающиеся по всему игровому миру, нападающие на сами Цитадели, и с таким набором заклинаний, что против них бессильны целые отряды защитников.

А потом придет она...

Смерть в Underlight — явление закономерное. В игре есть два вида смерти: «обычная» и «насовсем». Смерть «обычная» приводит к потере части предметов и очков опыта и визуально выражается в отрубленной голове и испарившемся теле. Особенно опасен обрыв связи в тот момент, когда вы мертвы: есть шанс потерять гораздо больше, чем обычно. Но только стоит вам вернуться в Храм или попросить помощь у сильного игрока, как ваша телесная оболочка восстановится и подлечиться до полного выздоровления будет уже несложно. Смерть «насовсем» связана с воздействием самого мощного из известных в Underlight заклинания — Dreamstrike. Это заклятье полностью уничтожает персонажа! Вернуться в игру под тем же именем будет нельзя.

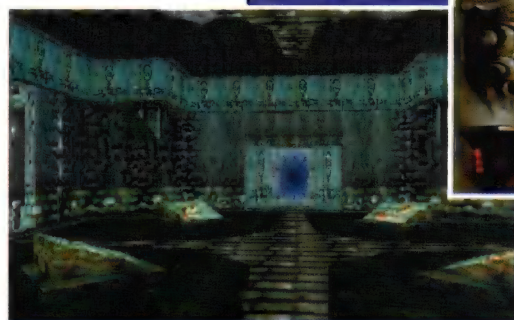
Не похожий на тебя

Вот так — в битвах, дуэлях, соревнованиях (которые заменяют бесцельные убийства), интригах, учебе и общении — проходит время путешественников в страну снов. Мир Underlight не похож ни на один из существующих в разработке ролевых проектов и безумно интересен благодаря значительному количеству нововведений как в игровой концепции, так и в ролевой

(очень редкое, но более эффективное, чем тот меч, которым обладает каждый игрок), лечебные эликсиры, предметы, временно изменяющие характеристики персонажа, щиты и проклятые вещи. Плюс души (essence), оставленные поверженными противниками как памятный трофей.

Разновидностей врагов пока немного. Однако к каждому приходится подбирать свою тактику: кто-то может становиться невидимым, кто-то может парализовать оппонента. Особенно неприятно, когда старые знакомые мутируют и обучаются парочке новых смертельных навыков. Кроме того, бывают и «уникальные» экземпляры (Dark Mares), самостоятельно

Настоящая трехмерная графика с удивительно приятной и нестандартной архитектурой и наложенными тенями, в которой очень даже прилично смотрятся спайтавые персонажи и предметы.



системе, и огромному потенциалу, который можно развивать бесконечно долго.

Сами игроки предпочитают называть Underlight не игрой, а СНОМ. Сном, в котором возможно многое. Кто знает может, они и правы?

Иван Кривошеев

Если стенка только одна Eraser Bot для Quake2

В третий раз закинул он невод, пришел невод с полным оффлайном...



Сидел я как-то в тоске и в раздумьях, чем бы эдаким порадовать игровую общественность. Погода была омерзительная. Дуло из кондиционера. Холодно дуло и влажно. А выключать его (кондиционер) нельзя — вдруг зайдет кто-нибудь некурящий и тут же, не отходя от



двери, и скочевряжится. Отвечай потом, не расчлнять же.

От тоски и невнимания многочисленных муз я решил позвонить другу. К тому же мы и так с ним давно не общались.

Здесь необходимо отступление. Мой друг Иван — профессиональный писатель. В смысле, он ничем другим, кроме

писательства, на жизнь не зарабатывает. Я вот, например, тоже писатель, но отнюдь не профессиональный.

Но не в этом собственно дело. Друг мой Иван в перерывах между нетленками отчаянно играет. Понятно, на компьютере, не на бирже же. И в дни гонораров скупает все подряд игровые журналы.

Поймал я его в рабочей обстановке — под сладкий лепет кликов. Ну, побеседовали мы на общие и семейные темы, а потом он меня и озадачил. Оказывается, по его мнению, все без исключения игровые издания грешат одним и тем же. Еще не угадали? Квакой, конечно, причем существенно второй. Ну я, естественно, этим умозаключением озабочился и выдал:

«А у тебя как с сетью?»

А с сетью у него оказалось никак. И играл он в Кваку исключительно в сингл. Вот и вся проблема.

Я тоже как-то попытался. Не пошла. Doom, он и есть Doom, хоть и навороченный до беспредела. Скучно мне было, господа читатели. И я забросил. А потом законнектился и понял, что отнюдь не шамблер самый гнусный враг человеческий. Самый злобный,

самый хитрый, коварный и вредный враг твой так же быстр, как и ты, так же вооружен, как и ты, и выглядит зачастую так, что и родная мама бы не смогла отличить. Как говорится, хомо хомини — люпус, фраг и редко-редко те салютант.

Это же песня, если не играли, поверьте мне на слово, это абсолютная, идеально игровая ситуация для тех, кто в детстве бегал по улицам с деревянными (позже с китайскими из пластмассы)



какими-нибудь. Вот и в мультиплеере так же.

Возникает вопрос, а где, собственно, я сам сыграл в QQ первый раз. Правильно, на работе. И даже, стыдно вспомнить, без использования мышки. Нечего-нечего, в сингле, в любом шутере, вполне хватало. Ну, мочканули меня, как водится. Не раз и не два, много раз мочили. А мне не было грустно — это особая эйфория deathmatch: адреналин едва из-под ногтей не сочится, количество фрагов в правом верхнем углу в минусе, носишься по уровню как оглашенный, со всех сторон именно в ТЕБЯ летят ракеты и сгустки неопознанной дряни из БФГи, мир сократился до размеров экрана, а ты жмешь, жмешь на fire, мимо lupишь, а все равно хорошо.

Но я едва не проехал мимо основной проблемы: а где рядовому геймеру, собственно, играть в мультиквак? Нет, если, конечно, у вас машина висит в локалке, тогда проблема отпадает сама собой. А иначе даже наличие некоторого количества денег зачастую не помогает — не каждый может с легкостью отправиться в компьютерный клуб. Я, например, не смог — боялся, знаете ли, опозориться. Конечно, теперь с высоты моих кваковских достижений и со знакомством практически со всеми московскими игровыми клубами, я могу совершенно определенно заявить: я был прав только наполовину. В том смысле, что разгромили бы меня тогда в пыль, это несомненно, но вот позорить бы не стали, это тоже правда. Но это я сейчас так говорю, а тогда бы ни за что не пошел. Можно, конечно, приобрести модем и ходить квачить через Internet, но, во-первых, это тоже не копейки, а во-вторых — не везде у нас в стране непонятного строя и телефоны-то работают. А уж про то, чтобы в QQ корректно сыграть... При прямом же дозвоне играть тоже не в кайф — это как в шахматных этюдах: кто начинает, тот и выигрывает.

Проверено электроникой. (Здесь по идее должен быть смайлик, но нашему выпускающему редактору они почему-то не нравятся. Наверное, комплекс какой...)

(Между прочим, этот наглый квакер за целый час наваял только двести знаков, и еще улыбочку ему подавай! А рассуждает о комплексах. Комплексы, комплексы... Был бы у меня комплекс какой, ракетно-артиллерийский например, я бы есю енту редакцию... ух, я бы ее... — Вып. ред.)

(Уфф, ушел, слава богу... экий он все-таки нервный...)

Но есть, есть выход. Выход достойный и вообще довольно несложный. Если нет сети, надо просто внушить компьютеру, что она у вас есть. Это совсем просто: устанавливаем в опциях мультиплеер, запускаем сервер, и машина доверчиво играет. Ждет, когда же кто-нибудь подключится. Ну, железка, что с нее взять... Вот бегаєте вы по уровню, один бегаєте, а к вам никто не коннектится и не коннектится — а откуда взяться коннекту-то...

Не отчаивайтесь; коннект тоже можно имитировать! В странах развитого капитализма завсегда найдется умелец-диверсант, которого хлебом не корми, а дай выдумать что-нибудь эдакое, напрочь отвлекающее от созидательного труда.

На этот раз они, проклятые, изрядно потрудились. Изобрели не более, не менее, как виртуальных соперников, виртуальных людей, не иначе. И называются эти самарады — «боты». Нет, это не те боты, что стояли у наших бабушек в прихожей, эти боты произошли напрямую от слова «роботы» (последних, в свою очередь, придумал Карел Чапек).

Весь фокус в том, что правильно установленные боты ведут себя **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО**, как живые люди. Они даже различаются по уровню подготовки. Существует несколько программ установки и настройки этих самых ботов. Но все они предназначены только для одного: внести оживление в застой вашего компьютера и, по большому счету, выпестовать из вас чемпиона всех времен и народов.

Нас интересует прежде всего творение... Называется оно Eraser Bot. В моем долгом с ботами общении эти ерейзеры мне более всего симпатичны по причине своей играбельности, легкости в установке и управлении.

КАК УСТАНАВЛИВАТЬ

Вам необходима прежде всего полностью лицензированная версия Quake2. Подсказка: если у вас случайно оказалась нелицензированная версия (совершенно случайно! на улице нашли...), то ее придется обманывать. Для этого существует специальная программа-обманка. За ней придется сходить в Internet и скачать по адресу... (Вымарано противопиратской цензурой. Покупайте, господа, only официальные релизы!)

Затем вам нужно выяснить, какая у вас версия игры. Для этого проще всего загрузиться и, в игре, войти в командный терминал. Это просто — нужно нажать на тильду (клавишу со значком «~»), и в левом нижнем углу высочившего терминала (консоли) вы увидите зелененькие циферки. Это и будет номер вашей версии.

Сразу замечу, для большинства последующих действий вам все-таки придется обратиться к Internet. Это не обязательно делать на своей машине, достаточно чужой, но подключенной. Вам нужно будет скачать несколько файлов, а потом переносите их, куда вашей душе угодно. Так вот теперь, вооружившись доступом к сети, вы отправляетесь прямо на сайт производителя (небезызвестной ID — // www.idsoftware.com). Там в разделе Hot Stuff, хорошенько порывшись, вы (возможно) и найдете нужный вам апдейт. Ну а чтобы не мучиться, сходите в любую русскоязычную поисковую систему, наберите в поле запроса «quake eraser bot». Любая русскоязычная поисковая система вам тут же накидает некоторое количество ссылок, в которых вы с минимальными

затратами времени найдете все, что нужно.

Теперь ищем саму программу Eraser bot. Не ошибитесь — скачивайте именно Eraser bot для Q2, ведь мы собираемся играть именно в эту игру. (Дело в том, что для первой Кваки тоже есть программка с аналогичным именем. В принципе, если хотите заапгрейдить Q1, флаг вам в руки.)

Есть три оптимальные возможности установки Eraserbot. Вы можете поставить бета-версию 0.501, полную версию 1.01 с мастером запуска ботов или урезанную версию того же 1.01 без мастера (все на //impact.frag.com). Версия 0.501 позволит вам играть в Deathmatch и только в Deatmatch. В то время как 1.01 откроет перед вами прелести командной игры. Но для ее реализации вам, правда, еще раз придется слазить в сеть по адресу ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/quake2/ctf/q2ctf102.exe и скачать небольшую патч-надстройку для CTF.

Справка: CTF (Capture The Flag) — вариант сетевой игры двумя командами, типа незабвенной Зарницы.

Впрочем, для нормальных сетевых ощущений вполне достаточно DM.

С полной 1.01 в установке проблем никаких не возникает. При достаточном знании геймером английского языка программа при



первом запуске сама все расскажет и даже покажет. Вы легко установите поддержку ботов, их численность и характеристики.

Другие две устанавливаются еще проще. В сети они всегда заархивированы WinZip. Достаточно просто указать директорию, где у вас живет Квака, и отметить галочкой разрешение перезаписывать файлы и папки. Затем вам нужно войти в эту самую директорию. Если вы наблюдательны, вы легко сможете убедиться, что здесь самым чудесным образом образовалась новая папочка под названием Eraser. Это говорит о том, что вы на правильном пути.

Теперь вам остается подготовить программу к запуску. Вы щелкаете правым глазом мышки на значке, которым обычно запускаете игру, и в появившемся окошке выбираете «Создать Ярлык» (Create Shortcut). Обзываете этот ярлык как хотите (у меня он «Q2botiki»). Теперь, в свою очередь, повторяете офтальмологическую процедуру



теперь уже на ярлыке. Выбираете «Свойства» (Properties). Здесь вы находите окошко с путем к запускающему файлу и переделываете его следующим образом: «quake2 +set game eraser». Теперь вы сможете запускать обе игры по желанию или с ботами, или без. Кликайте на сокращатель или соответственно без оного.

Запустите игру. Теперь в консольном окне здоровенными буквами должно быть написано слово «Eraser» и номер версии. Если получилось, вы уже почти победили.

КАК ИГРАТЬ

С полной версией 1.01 вроде бы все понятно. Сконфигурировали, запустили и вперед. Знай себе, выбирай режим и пользуйся. В других версиях придется выучить несколько консольных команд.

Итак, вы в игре, сервер запущен, теперь жмите на «~» и командуйте.

Набираете команду **bot_num <n>** (где <n> — необходимое вам количество ботов). При таком варианте запуска боты генерируются случайным образом. Самый удачный режим — максимальное приближение к действительности. Ведь в большой сети собираются подчас игроки совершенно разного уровня. Смею вас уверить, вскоре вы начнете различать оппонентов по именам, внешнему виду и привычкам.

bot_name <имя> позволяет вам загрузить определенного, только вами желаемого бота. Имена находятся в списке в папке Eraser в файле Bots. (Вскройте его «блокнотом» и изучите.)

bot_auto_skill 0/1 — очень полезная опция. Позволяет ботам подстраиваться под ваш уровень игры. Если наберете в строке «1», то в зависимости от того, кто кого убивает — вы ботов или они вас, боты будут менять свой уровень мастерства (матрос салагу не обидит...). Если наберете «0», то соответственно

отключите этот режим.

bot_chat 0/1 — разрешить/запретить речевые сообщения ботов. Советую не отключать — фразочки попадают иногда довольно интересные. Неплохая языковая практика.

bot_drop <имя> отключает ненужного бота от игры. Только он начал БФГой злоупотреблять, а вы его берете и дропаете. Естественно, исключительно в воспитательных целях.

Замечание: если вы в режиме **bot_num <n>**, то сразу после отключения одного бота для поддержания баланса на уровень войдет новый робот.

teampay 0/1 позволит вам отключать/включать командную игру.

sv teams <team1> <team2> добавляет команды по выбранным именам (имена типа «blue» и «red», список команд находится в файле конфигурации).

sv bots <bot1> <bot2> добавляет ботов с заданными именами.

mapmod_random 0/1 позволяет генерировать случайную карту. При

каждом изменении уровня автоматически будет подгружаться новая карта. Список доступных карт имеется в Maps.txt.

botpause включает паузу. Хитрая штука, ведь в обычном мультиплеере пауза недоступна.

bot_calc_nodes 0/1 позволяет отключать динамическое вычисление узлов ботами. Проще: когда вы будете уверены, что боты в достаточной мере изучили уровень, можете установить «0». Тогда боты перестанут пользоваться вашими перемещениями для выяснения, где что плохо лежит, и станут бегать только по собственной памяти. Теоретически это позволяет несколько разгрузить CPU сервера.

Вы можете по своему желанию выбрать общий уровень ботов. Всего уровней три, причем боты третьего уровня опасны и коварны, почище многих мастеров. Идеальный уровень для продвинутого игрока — 2. Делается это с помощью следующей команды: **Scill <n>**, где <n> — номер уровня.

Если же вас не устраивают предложенные «стандартные» боты, добро пожаловать в файл Bots.cfg. Здесь вы увидите имена и характеристики всех доступных роботов. По аналогии с ними вы в любом текстовом редакторе сотворите новичка. Формат творческого акта: <Имя> <пол/скин> <характеристики>.

Имя может быть любым.

Скин — это шкура, внешний вид вашего бота. Чтобы здесь не напортачить, выбирайте из уже написанных. По крайней мере, они точно доступны.

А вот насчет характеристик разговор особый. Здесь должно присутствовать семь чисел:

1. Точность ведения огня (0-5).
2. Агрессивность бота (0-5). Это, как у охранных собак, — злость, тут все понятно.
3. Уровень боевых навыков (0-5). Выберите пять и попробуйте с ними повоевать. Прыгают, как

блохи. А как стрейфятся, заглядение...

4. Любимое (предпочитаемое) оружие. А вы как думали, и у роботов должны быть привязанности. Здесь цифры, как в базовом Кваке при переключении оружия с клавиатуры: 2 — шотган, 0 — БФГа.

5. Будут или не будут боты использовать «озверин». Если 1, то будут. Если 0, то, соответственно нет.

6. Разрешить (1) или запретить (0) боту кемперство, то есть будет он поджидать вас и остальных роботов (нет-нет, я вовсе не имел в виду, что ВЫ тоже робот!..) в укрытиях или будет со всеми бегать и честно нарываться.

7. А это вообще странная опция — пинг. Кому не понятно: настоящий пинг — это задержка между действием на терминале удаленного компьютера и его реализацией на сервере. Здесь имеется, видимо, для полной имитации сетевой игры. Можете выбрать любое значение от 0 до 400 для «реалистичного» подтормаживания.

Это отнюдь не все опции, предоставляемые Eraser bot. Но, по моему скромному опыту, больше вам вряд ли что понадобится. Зато когда-нибудь, обретя наконец выход в хорошую сеть, вы не будете неумехой-новичком, в любой компании фраги вам обеспечены.

Вот, вроде бы всю необходимую информацию отобразил и деятельность в качестве автора временно закончил. Теперь (уже не как автор, а как простой человек) стою перед дилеммой. То ли снимать свой винчестер (тот, который HD) и ехать к Ивану устанавливать ему ботов, то ли тащить к нему свою машину целиком. Есть у меня заветный кабелечек нуль-модемный. Надо же приобщить



человека к игрушке всех времен. Устроим совместное побоище с ботами, там и поглядим, слишком много ли на самом деле уделяют «все без исключения игровые издания» Quake 2 или слишком мало...

За сим прощаюсь, виртуально ваш Ю. Мнемозов



Наилучший результат достигается
на персональном компьютере с
процессором Intel® Pentium® II

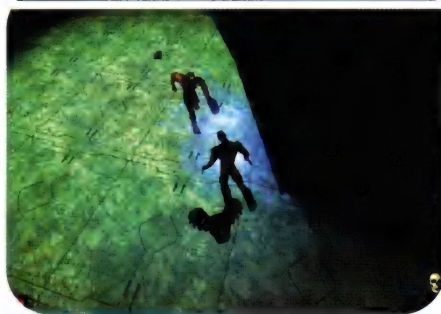


Оригинальный экземпляр игры "ВАНГЕРЫ" содержит :

- Компакт-диск с игрой ;
- Карту первого уровня с пояснениями ;
- Описание игры ;
- Нескользащий коврик для мыши - Липурингу - талисман удачи ;
- Регистрационную карточку : Заполните её и отправьте по почте для получения ПОЛНОЙ информационной поддержки .

Как выжить в Нереальности

Влад Расалом



общепризнанные хиты нашего времени.

На мой взгляд, все изменилось в тот день, когда упорные труженики из id Software выпустили в свет Doom 2. Помимо прочих отличий от первой части, в игре был многопользовательский режим. Эта идея кардинальным образом изменила мир компьютерных игр.

Несколько лет все играли в Doom 2. Параллельно развивался Internet, снижались цены на подключение, и все большее количество людей хотело не просто общаться по сети, а играть. Появился Quake, созданный той же id Software. Наступило время баталий по сети, сражений против друзей и незнакомцев.

Хотя первая Квака до сих пор не сдает своих позиций на игровой арене, новые игры все ощутимее отвоевывают себе место на игровых серверах. Бесспорно, один из самых многообещающих новичков — Unreal.

Unreal — это 3D-action, не так давно выпущенный компанией Epic Megagames. Его делали долго, очень долго. Многие успели потерять надежду на то, что когда-нибудь увидят это чудо «живьем». Почти три года создавалась эта игра; и то, что в конце-концов получилось, вполне оправдывает столь длительное ожидание.

Про многопользовательскую игру написано уже достаточно,

практически все, кто имеет хоть какое-нибудь отношение к играм, сочли необходимым высказать свою точку зрения на данный продукт; а вот про multiplayer писали мало и, как правило, неодобрительно. Но сетевая игра в Unreal неплоха. Просто она достаточно сильно отличается от уже существующих аналогов и консерватизм, присущий многим игрокам, не дает им оценить ее по достоинству.

Скин — это не только ценный мех, но и...

От выбора своего образа в сетевой игре зависит многое, в первую очередь — победа. В Unreal есть три основных варианта «шкурки»: здоровенный дядька, хрупкая девушка и нечто большее, смахивающее на носорога на двух ногах. «Носорог» — ошибка природы, его выбирать нельзя ни при каких

позволяют проникать в небольшие щели. И, наконец, «носорог» передвигается до неприличия медленно. Если в сумятице боя вам внезапно попался этот недоделанный слон — немедленно пытайтесь его убить, ибо, скорее всего, сопротивления вам не окажут — только очень неопытный игрок предпочтет выступать в таком беспомощном обличье. А фраги, как известно, не пахнут.

Дядька. Это уже намного лучше. Передвигается быстро, в дырки пролезает. Наличие большого количества вариантов боевой раскраски позволяет подстраиваться под конкретный

Сетевая игра... Еще несколько лет назад для большинства игроков эти слова не значили абсолютно ничего. Ну, можно там поиграть по модему... А зачем? Модем стоит денег, да и играть в общем-то не во что. Так, несколько текстовых ролевушек, для которых нужно подключение к какому-то Internet. И все это только ради того, чтобы каждые несколько секунд компьютер вываливал кучу английского текста, который еще и переводить придется.

Это была эра однопользовательских игр. Ограниченные возможностями компьютеров тех времен, которые были не в состоянии переварить миллионы полигонов в секунду, разработчики старались сделать игру, которая будет продаваться не за счет невероятной графики, а за счет хороших геймплея и AI. Что самое интересное, это им вполне удалось, и некоторые игры той поры были на порядок интереснее, чем многие

Вот он, перед вами, дядька. Только мертвый. И это правильно я другой дядька.



обстоятельствах. Во-первых, он очень велик, следовательно и попасть в него врагу будет намного проще. Во-вторых, его размеры не

уровень. Если вы уверены в себе или моральные принципы не позволяют вам играть в образе девушки — этот

скин для вас. Лично я предпочитаю классического Dante, он очень удачно раскрашен — незаметен и элегантен одновременно.

Девушка. Бесспорно, лучший выбор. Маленькая и быстрая. Единственный недостаток — у нее очень громкий и звонкий голос, который враги слышат издалека.

О боевой раскраске. В принципе, для каждого уровня желательно подбирать свой вариант, однако можно найти и что-нибудь усредненное. Не стоит выпендриваться, рисуя на спине скина желтый круг, а на груди надпись «Вот он я!». Самомнение — ценное качество, однако хорошо смеется тот, у кого в конце игры фрагов больше, а не тот, у кого костюмчик красивше.

Если вы приверженец какой-либо одной тактики и, к примеру, иначе, как кемпером (см. ниже) себя не представляете, то имеет смысл подумать о темном, почти черном скине. А любителям активной драки вполне подойдет стандартная «шкурка» защитного цвета.

Приспособления для уничтожения

Умение своевременно применить правильное оружие — очень важное умение. Однако многие не знают скрытых возможностей оружия, которым пользуются. Итак, по порядку.

У любого оружия есть два режима стрельбы — основной и вспомогательный. Пользоваться придется в равной мере обоими. Теперь перейдем к частностям.

Dispersion Pistol — первое и теоретически самое маломощное оружие. Но и у него есть масса преимуществ.

накапливает заряды. Максимальное количество выстрелов, которое можно получить таким образом — 50. Довольно удобное оружие для ближнего боя, особенно когда у оппонента в руках что-нибудь мощное, но не скорострельное вроде снайперской винтовки. Недостатком можно считать довольно низкую скорость полета заряда, однако на небольших расстояниях на это можно не обращать внимания. Во вспомогательном режиме стреляет энергетическим сгустком большей мощности, однако максимальный заряд накапливается почти пять секунд.

Если вести огонь во вспомогательном режиме, не стремясь при этом накопить максимальный заряд, но скорость стрельбы падает ненамного, а вот мощность выстрела увеличивается почти в два раза. Соответственно, в дуэли с противником, вооруженным тем же Dispersion Pistol, но не знающем о подобной возможности, шансов выжить у вас больше. В два раза.

Dispersion Pistol поддается усовершенствованию. На некоторых уровнях можно найти до четырех бонусов. Четыре бонуса превращают Dispersion Pistol в самое мощное оружие в игре, одновременно возрастает скорострельность и меняется цвет заряда. «Отапгрейденный» Dispersion Pistol обростает разными трубочками и палочками, что не умаляет его полезности.

Теперь советы по использованию.

Не следует бегать по уровню с



Легко понять этого парня. У него-то ружбайка поболее моей будет. Сейчас он меня...

Dispersion Pistol не требует патронов. В перерывах между пальбой он автоматически

усовершенствованным пистолетом. Его рекомендуется беречь для уничтожения снайперов и кемперов,



а также для самообороны в критические моменты. Дело в том, что все нормальные люди, завидев желтый энергетический разряд — признак усовершенствованного Dispersion Pistol, разбегаются по дальним углам и начинают отчаянно отстреливаться в надежде не подпустить к себе хозяина столь опасного оружия. А если его внезапно вынуть из кармана, то, как правило, и убежать-то никто не успевает.

Automag — пистолет, стреляет пулями. Очень шумное и бесполезное оружие, однако когда нет ничего более приличного, то и он сойдет. В вспомогательном режиме стреляет довольно быстро, так что, если без промаха всадить в жертву всю обойму... Кстати, периодически обоймы приходится менять, процесс смены занимает около трех секунд. Если известно, что в обойме осталось 3-4 патрона, то лучше их расстрелять, дабы во время перестрелки не приходилось три секунды терпеть издевательства врага.

А по большому счету Automag — абсолютно бесполезный девайс, и на человека, вооруженного им, можно (как правило) без опасений нападать. На многих многопользовательских картах он вообще не встречается, что говорит о том, что создатели сами признавали его некоторую бесполезность.

Stinger — аналог автомата. Стреляет синими кристаллами, довольно высокая поражающая способность. В вспомогательном режиме дает залп кристаллов, которые разлетаются по конусообразной траектории и покрывают довольно значительную площадь. Главным достоинством следует считать высокую скорость полета кристаллов, а главным недостатком — их слабую поражающую силу. Довольно шумный, местоположение стрелка очень легко определяется по звуку.

Никаких специфических приемов боя со Stinger не существует, за исключением одного. Когда противник находится на очень близком расстоянии, то можно дать пару-тройку залпов из Stinger в вспомогательном режиме. В отличие от некоторых других видов оружия, Stinger безопасен для самого стрелка, даже если мишень находится совсем рядом, а два залпа по 10-15 кристаллов способны убить противника при условии, что у него не более 80 процентов здоровья. Но ведь обычно так и бывает!

ASMD — плазменное ружье. Заряд разгоняет до невероятных скоростей магнитное поле, в результате ионизации воздуха за снарядом остается синий след, который, однако, быстро исчезает.

Очень и очень ценное приспособление. Мощность в сочетании с удовлетворительной скорострельностью делают ASMD весьма полезным оружием. Высокая дальность дает возможность отстреливать мимопробегающих с больших расстояний. В вспомогательном режиме стреляет сгустком плазмы, который значительно мощнее, чем обычный выстрел, хотя и несколько медленнее.

ASMD — единственное оружие, у которого есть еще и третий режим стрельбы. Эта возможность нигде не



А вы так умеете?

описана, что делает ее еще более ценной.

Как это делается? Стреляем один раз в вспомогательном режиме. Затем, пока заряд еще в полете, делаем выстрел в основном режиме, не смещая прицела, так, чтобы выстрел попал в плазменный заряд, летящий в воздухе. Он взорвется, причем мощность взрыва будет очень и очень велика. Если устроить такую неприятность в небольшой комнате, где несколько оппонентов самоотверженно рубятся друг с другом, есть шанс получить сразу несколько фрагов. Сложность выполнения этого действия заключается в том, что придется сохранять полную неподвижность на протяжении всего процесса, а это чревато получением гранаты в лоб. Но если как следует потренироваться, то можно добиться высшего мастерства в обращении с ASMD: сбивать заряд, выпущенный кем-нибудь из оппонентов, прямо в воздухе. Хотя, как я уже сказал — это не просто сложно, это высший класс!



Попался, дружок. Пока он там оглядывается, мы его выцелим, а потом, непременно улыбаясь, ударим вспомогательным...

Eightball — гибридная ракетница и гранатомет. В основном режиме стреляет ракетой или ракетами, которые летят строго по прямой и взрываются при попадании в препятствие. В вспомогательном режиме стрельба ведется гранатами, которые летят по законам физики, то есть их траектория зависит от положения дула в момент выстрела. Гранаты взрываются либо при попадании в противника, либо, если такового в округе не видно, через пять секунд после выстрела. При стрельбе в основном режиме ракеты способны «захватывать» цель. Если перед выстрелом навести дуло на мишень (врага) и пару секунд оставаться в таком состоянии, то прицел изменит цвет на красный и станут слышны пульсирующие звуки. Это означает, что ракетница «запомнила» цель, и

теперь ракеты будут лететь за мишенью, пока не догонят. Нет, разумеется, есть возможность избежать нежелательного попадания, но подобный фокус возможен только при соблюдении двух условий: надо знать, что ракеты наведены и как от них убежать.

Гранаты, выпущенные в вспомогательном режиме, отскакивают от твердых поверхностей. Этим надо пользоваться, когда приходится спасаться от погони. В процессе убегания разворачиваемся и выпускаем обойму гранат прямо под ноги преследователям. Как правило, последние очень расстраиваются. Однако не стоит применять подобные методы под водой. Там гранатам далеко отлететь мешает сопротивление жидкости, и они любят взорваться прямо под носом у стрелка.

Eightball способен выпустить за раз шесть ракет или гранат. Ракеты разлетаются веером, если правильно выбрать дистанцию, то можно устроить могильник одним-двумя выстрелами в отдельно взятом

коридоре. Не забывайте об этом, господа!

Flakcannon — устройство для стрельбы взрывпакетами. В патроне — взрывчатка, смешанная с железками. В основном режиме стрельбы пакет взрывается прямо в

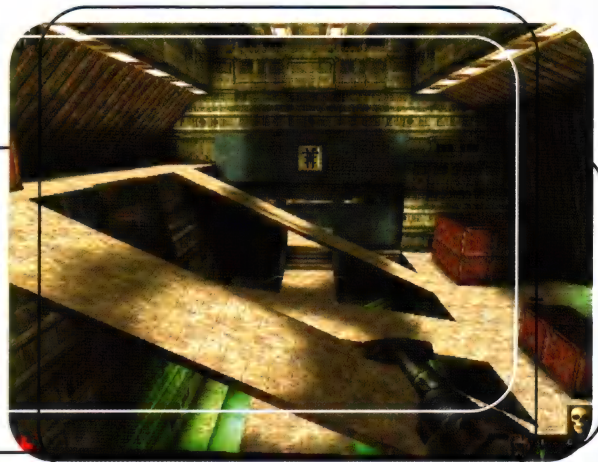


А все оттого, что нужно осторожненько из-за угла выглядывать, а не носиться по уровню, как оглашенный слон. Пешочком нужно, на цыпочках!

стволе. «На волю» вылетают несколько железных обломков, которые довольно быстро разлетаются в стороны. В вспомогательном из ствола с довольно большой скоростью вываливается сам пакет, взрывающийся после контакта с препятствием. В случае прямого попадания такой пакет уничтожает противника немедленно при условии, что у него (противника) меньше ста процентов здоровья. Большой плюс Flakcannon — это его почти полная бесшумность, а при стрельбе в основном режиме из-под воды очень сложно обнаружить месторасположение стрелка. Еще одно несомненное достоинство — нет

надо пользоваться. Как пользоваться? Рассказываю.

Подбегаем к комнате или коридору. В вспомогательном режиме стрельбы выпускаем десяток дисков под углом к полу, после чего быстро убегаем. При необходимости повторить, но, как правило, этого не требуется: обычно уже после первого сеанса в комнате все умирают. Выпускать диски под углом к полу необходимо для снижения смертности от собственного оружия. Razorjack очень удобен для обстрела противников из-под воды. Скорость дисков в воде практически не теряют, зато выстрелы совершенно не слышны.



Какой уровень! Восторг и упоение! Какие замечательные плоскости! Как раз для моего Razorjack. Ох, и напрыгаются фраги...

необходимости тщательно прицеливаться. Выстрелил приблизительно в том направлении, где находится противник — и можно быть почти уверенным, что хоть часть осколков, но в жертву попадет.

Razorjack — приспособление для стрельбы металлическими дисками. Идеальное приспособление для партизанской войны: практически бесшумное, дальнобойное, обладает высокой скорострельностью (особенно в второстепенном режиме). Диски, выпущенные из Razorjack, охотно рикошетируют от стен, чем

Gesbiorifle — химическое ружье. Стреляет чем-то вроде смеси кислоты и радиоактивных отходов. Взрываются заряды в трех случаях: при соприкосновении с врагом — незамедлительно, при контакте с другим зарядом, выпущенным из Gesbiorifle, — также моментально или просто с течением времени.

Куски «зеленки» хорошо прилипают к стенам и потолку, что позволяет использовать это оружие в качестве аппарата для изготовления минных полей. Заряды не тонут в воде, поэтому с помощью Gesbiorifle можно оберегать себя, любимого, от гнусных посяганий остальных участников побоища в то время, когда вы сидите под водой.

В основном режиме Gesbiorifle стреляет зарядами стандартного размера. В вспомогательном размер заряда зависит исключительно от того, как долго была нажата кнопка «Огонь». Максимальный заряд превышает стандартный по размерам более чем в пять раз.

С помощью Gesbiorifle настолько же удобно обороняться, насколько

неудобно нападать. Помните это, и Сила всегда будет с вами!

Rifle — снайперская винтовка. На мой взгляд, лучшее оружие в игре. Правда, с ней достаточно сложно сражаться в ближнем бою, но зато кемперить одно удовольствие. Оптический прицел делает это приспособление незаменимым помощником любого снайпера.

Minigun — авиационный пулемет. Скорострельность 8 выстрелов в

человек, взявший всю броню и 200 процентов здоровья, может считать, что заработал себе лишний фраз. В совокупности количество жизни (броня плюс здоровье) может достигать 450 процентов, к этой цифре и надо стремиться.

Energy Amplifire — один из самых полезных бонусов в игре. Усиливает действие любого оружия, Dispersion Pistol с четырьмя добавками в сочетании с вышеуказанным

красноватое сияние. Когда кто-то затарился этим бонусом, самое время забыть междусобойнички и сосредоточиться на уничтожении такой неприятности, в противном случае этот игрок будет фразги щелкать, как орешки.

точки зрения: кемперство — дар Божий, который дается не совсем здоровым людям.

Человек берет винтовку, выбирает себе уголок поукромнее (а самые дальновидные еще и броней затариваются по самые уши) и сидит



Хорошо прыгает, змей. А еще лучше, что патрончики в пулеметике у него закончились!

секунду в основном режиме стрельбы и 16 — в вспомогательном. В умелых руках — гибель для врага, единственный недостаток — патроны кончаются моментально.

Выживалки

Помимо оружия, создатели щедрой рукой разбросали по уровням различные приспособления, которые помогают в нелегком деле отстрела врагов. Разберем самые нужные из них.

Броня бывает трех видов: Armor — 100 процентов, Toxic Suit — 50 процентов, (защищает также и от кислоты) и, наконец, Shield Belt — 100 процентов полной защиты. Если остальные виды брони берут на себя только часть повреждений, то Shield Belt полностью поглощает урон, соответственно и здоровье не уменьшается. Человек, взявший Shield Belt, становится ярко-золотого цвета. При попадании в него из чего-либо раздается характерное «хэканье».

Аптечки. Их назначение объяснять не надо, зато их надо постоянно подбирать. Не подберете вы — достанется врагу.

Megahealth. 200 процентов здоровья. Обычно встречается в одном, максимум в двух местах на уровне. Места эти хорошо замаскированы и спрятаны от посторонних. Megahealth надо брать постоянно, в полной упаковке

девайсом становится самым мощным оружием в игре. От обладателя Energy Amplifire исходит

Правила поведения в обществе

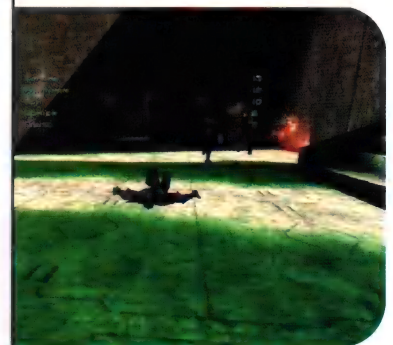
Что такое кемперство? Некоторые считают это заболеванием, некоторые — даром Господним. Мы же придерживаемся строго научной

там, ожидает жертв. Как правило, особенно первое время, в них недостатка не бывает. Зато потом, если не сменить дислокацию, начинаются разнообразные неприятности.

Совет первый. Не надо стремиться занять господствующую высоту; это вам не Квак, теперь на некоторых уровнях самое удачное место для обстрела расположено в нижнем правом углу за ящиком.

Совет второй. Выбирайте нестандартные места для засад. В светлой комнате наверняка есть тени. Так вот, если предварительно выбрать темную «шкурку», то можно просто сидеть в тени, и никто вас не увидит. Единственное

Wow! Разлетелись куски по закоулочкам. А вы говорите: «unreal»...



«но» — стрелка, сидящего в темноте, выдает вспышка выстрела, соответственно надо или не промахиваться, или постоянно менять дислокацию.

Совет третий. Не забывайте про гильзы! У них есть дурная привычка падать вниз, так вас и вычислят.

Очень хорошо кемперить под водой.



АМЕРИКАНСКАЯ

Размышления, в основном о **Diablo**, не претендующие на внесение в анналы

ГОТИКА

Готика. Стиль западноевропейской архитектуры, характеризующийся остроконечными сооружениями, стрельчатыми сводами, обилием каменной резьбы и скульптурных украшений.

С.И. Ожегов. «Словарь русского языка», 1991.



можно очень долго рассуждать на тему играбельности. Каждый автор, как нетрудно заметить, вкладывает в это определение свое, только ему

одному понятное, и много и долго рассуждает, почему именно у него подобная точка зрения. Я тоже, в некотором роде автор (редакторство не в коей мере не освобождает), поэтому рискну показаться неоригинальным и тоже приложусь к этой точке опоры современности — миру компьютерных игр.

Итак (можете смело готовить гнилые помидоры), почему же мы играем в игры? Ха, вот тут-то и можно найти зарытую собаку — да кто как!

Как вам эдакий тезис? А между тем, он, поверьте, абсолютно правильный. Это же просто — количество точек зрения на любой предмет просто не может не совпадать с количеством индивидуальностей, его рассматривающих (я надеюсь, мы все считаем себя носителями индивидуальности, хе-хе...) Так что расслабьтесь и не старайтесь втемнячить другу-соседу, девушке-красавице прелесть вашей любимой

игрушки, вполне возможно, что ему (ей) и сникерс хуже вазелина, и Клаудиа Шиффер — корова чухонская. И не вина это и не беда — радоваться надо, что не ударился о ваши головы в свое время шлагбаум и не низверг вас в пучины серости. Не уподобляйтесь и не употребляемы будете. Теперь, принимая все вышенаписанное за данность, легко понять, отчего даже в самые интересные по многочисленным рейтингам игрушки, в самые хитовые хиты играет далеко не сто процентов компьютерно обеспеченного населения.

А вы не задумывались о том, что один из критериев играбельности — КРАСОТА? Я не имею в виду рафинированные головоломки типа тетриса, хотя и они не лишены соответствующей прелести, такой, как например, изящество решения.

Итак, красота тоже, к огромному моему сожалению, не является понятием абсолютным. В окружающем нас мире абсолюта вообще не существует — это всего лишь абстрактное понятие, одно из многих, наряду с той же точкой, или, скажем, с бесконечностью. А, может, это и не так плохо? Ведь невозможность реального абсолюта дает возможность стремления к нему... А красота, красота бывает разная, не только частная, но и являющаяся критерием большинства. Именно на эту, весьма значительную часть любого сообщества и ориентируются умные разработчики компьютерных игр.



Интерьер собора святого Петра, что во Франции. Вот эта, исходная готика эпохи замков (тех еще) и рыцарства. Не правда ли, красота католического храма зачаровывает?



А это уже привнесенное. Собор святого Патрика, Нью-Йорк, США. Готика, господа, готика. Нет, он тоже не вчера построен, но на тот период истории существовала уже совершенно иная архитектура. Что, как не естественное стремление к красоте, руководило американскими строителями?



Это тоже Нью-Йорк. Храм Святой Троицы.



А это уже игра. Не правда ли, храм в Diablo выглядит очень знакомо. Я бы даже сказал — узнаваемо.

Можно сколько угодно говорить, как замечательно сбалансирован игровой процесс в Дьябло, как удачно скомпонованы уровни с расставленными по ним монстрами, как вовремя попадают нужные предметы и оружие. Нет, конечно, все эти слова справедливы, но, по моему, играть в Дьябло НАСТОЛЬКО интересно все-таки из-за ее (игры) красоты. Доказать? Пожалуйста. Только попробуйте себе представить, что действие в близардовском боевике происходит не в таинственных средневековых подземельях, а в коридорах урбанистической архитектуры. Что бы это было? DOOM в проекции сверху-сбоку? Еще один Crusader (ау, где он?..) И дело отнюдь не в мистической подоплеке игры, о какой мистике может идти речь в аркаде? Мистика — это в основном СТРАХ, страх перед непонятым и априори злобным. Попробуйте на минутку представить, что на самом деле должен чувствовать нормальный человек, **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО** оказавшийся в темных подземельях преддверия ада. Когда вы играли, вы чувствовали что-нибудь подобное? Держу пари, что нет. Боевой азарт, допускаю, чувствовали, как и

удовлетворение от хорошо проделанной работы по извлечению из лабиринтов монстров и их последующего измельчения. Ведь если вдуматься: что из себя представляет Дьябло — «ты идешь, а он навстречу, а ты по морде» и так несколько сотен раз. Скучно же должно быть, господа. Игрушка на полчаса-час, не больше. А на самом деле, сколько в нее играли? Больше года в топках Internet, и жгучее ожидание сиквела.

Да потому, что играть в Дьябло **КРАСИВО!** Вы можете подумать, что одной красоты мало? А кто сказал, что в играбельности Дьябло повинна (не очень удачное слово, а что делать...) **ТОЛЬКО** красота? Я точно не говорил.

Но что в **БОЛЬШЕЙ** степени, несомненно.

Вот ведь жива в нас всех, по определению потомков рабочих и крестьян, генетическая тяга к готическим замкам. А может, просто эстетическая, не суть. Стрельчатые арки, колонны, лепнина, горгульи на фронтонах. Красота особая, колдовская, замешанная-таки на мистике, волнующая в своей несомненной мрачной потусторонности. Удивительно, что подобную игру сделали именно американцы, с их абсолютным, воспетым во всей американской культуре отрывом от мировой истории. Ну откуда у них тяга к готике, и отчего простой российский мужик со слюнями восторга рассматривает все эти изыски рыцарской

Европы? Загадка загадок. А может, именно от того, именно отрыв от исторических корней и врожденная человеческая тяга к прекрасному повинны в коммерческом успехе игр, подобных Дьябло? Фильмов о Франкенштейне и Дракуле? Красоты хочется, волнует она и тревожит? Вовсе не сопутствующая мистика? Это же здорово, и абсолютно понятно. Пришествие компьютеров в наши дома обуславливает проникновение в наши сердца красоты, а в наши души (в конечном итоге) культуры. Ведь на что сейчас ориентируются все без исключения производители железа? Правильно, на повышение мощности и производительности техники. И как бы не заявлялось при этом, что прогресс ведет к обеспечению удобства решения чисто технических задач, на деле-то, что скрывать, все изыски кибер-техники ведут к усложнению и улучшению эстетических изысков.

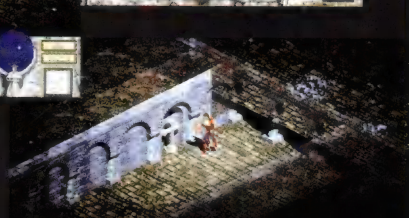
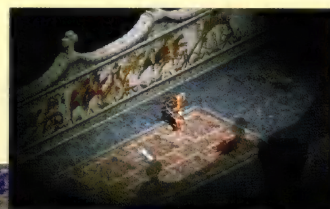
Парадокс: то, что всегда предназначалось для инженерии, теперь работает в основном для человека играющего. Это не такая уж и свежая мысль. Как бы не кривили носы некоторые особо продвинутые игроненавистники, на любом компьютерном лотке высматривающие драгоценные коробочки контрабандного автокада, а количество годовых продаж графических ускорителей **ЗНАЧИТЕЛЬНО** превосходит объем проданных графопостроителей за всю историю их существования. Я уж не говорю про саундблестеры...

Ах, этот звук в Дьябло! Как это сделано! Как точно просчитано, как привязано действие музыки к графическим решениям интерьеров! Не браните меня за обилие восклицательных знаков, мне вообще петь хочется! Что-нибудь этакое, из Вагнера с его нибелунгами!

Говоря о живописи, о хорошей, разумеется, принято рассуждать о том, как живо, как естественно отображена реальность на полотне. А теперь припомните, играя в Дьябло, вы хоть раз подумали, что все происходящее у вас на экране монитора — просто нарисовано? Что, по большому счету, вы просто наблюдаете мультяшного, имеющего известную степень интерактивности? Сейчас, копаясь в подоплеках, я обнаружил очень для себя необычную мысль: когда я играю в хорошую игру, я напроцужу лишен цинизма — состояния для меня обычного. Боже, да мне уже за тридцать, а я играю на компьютере в те же игрушки, в которые с не меньшим восторгом режется мой тинейджер сын! Что это — возврат в детство золотое? Не думаю! Хотя...

Разве не приятно вернуться в детство со всем наработанным годами базисом благоприобретенных знаний и умений? Может быть, и в этом реализуется понятие красоты, как категории вневозрастной?

Господа, смело наполните бокалы приличествующими полу и возрасту жидкостями. Мы с вами присутствуем при рождении и становлении нового искусства, более важного, более великого, чем обожаемое вождями кино, по одной простой причине — по причине несоизмеримо большей сопричастности. Ведь с компьютером можно не только развлекаться, но и быть самому творцом, творцом новой реальности, творцом красоты, вам одному близкой и понятной.



Кресты в стеновых нишах, каменные скульптуры, мрачная псевдострогость сводов — все это создает атмосферу игры. Колдовская красота формы накладывает отпечаток как на собственно Diablo, так и на весь пост-дьябловский игровой мир.

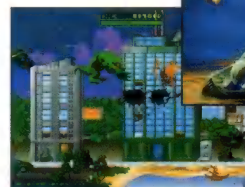


... Почему «обойма», в самом деле? «MegaGame» ведь, то есть MG однозначно! Пулемет, то есть! Как же в него обоймы-то вставлять? Кто так рубрику-то бездарно назвал? Как у него язык... у-упс... так я же и назвал... Неудобняк-то какой... А с другой стороны, допустим, называлась бы подотчетная мне рубрика «пулеметная лента», или «цинка» какаянибудь! Это же язык переломить можно, или заключить в illegal operation. Да и, если еще немножко хорошо подумать, сколько же можно патронов (игр, то бишь) запихнуть в ту же пулеметную ленту? А в цинку? Подумать же страшно!

Ладно, решено, обойме быть! Может у нас MG модифицированный, эдакий MGM (какая-то знакомая аббревиатурка, а ведь сам придумал. Ничто в этом мире несовершенно, кроме Лары Крофт и абрикосового варенья. Особенно если совмещать...).

Это, что касается формы. А теперь, собственно, содержание. На следующей странице, и далее полос на шестьдесят, широким и вольным потоком разливается, аки песня на просторе, любимая рубрика. Кем, кем, любимая? Да вами же и любимая! А как же иначе, ведь ради этого и делался, в конечном счете наш журнал. Здесь, в уютной упаковочке, поблескивая латуной и влажностью ружейного масла, лежат, гильзочка к гильзочке, разнообразные описаловы разнообразных игрушек. Отличных игрушек, хороших игрушек, сносных, так себе игрушек, и, соответственно, отвратительных, мерзких, извращенных, полностью отстойных подделок в игровом жанре. И все они здесь. И ныне и ...тьфу три раза... и кстати, зачем такое слово, заведомо корректору ненавистное — «описалово»?..

ОБОЙМА



MechCommander 92

Rainbow Six 85

Star Trek Pinball
Descent:

114 Soccer'99

116 Get Medieval

119 Gubble 2

121 GunMetal

124



КОНЦЕПЦИЯ

(Что есть описалово, чем оно отличается от описания, едят ли его и с чем)

Разве можно описать (в смысле «обрисовать», а не то, что некоторые особо одаренные могли бы подумать) компьютерную игру? Конечно можно, скажете вы и будете совершенно правы. Вот только нужно ли?

Вот я, скажем, с легкостью могу описать (ну не надо, не надо!) котлету. Читайте: «Коричневая штукавина вытянутой формы, с острым волнующим запахом. Часто — чеснока». Прониклись? Вот это и есть оно, описание — удивительно однобокая штука. Но если добавить сюда авторское отношение, да еще и объяснить историческое предназначение, а потом рассказать, что с этой котлетой нужно делать и как, вот тут и рождается новый жанр — «описалово». Как много звука в этом слове! И сока! Нет, конечно «Review» тоже сносно, но какое-то оно не наше.

Напускное какое-то. Это все равно что Билла Гейтса — Bill'om Gates'om называть. Клево, но неестественно как-то.

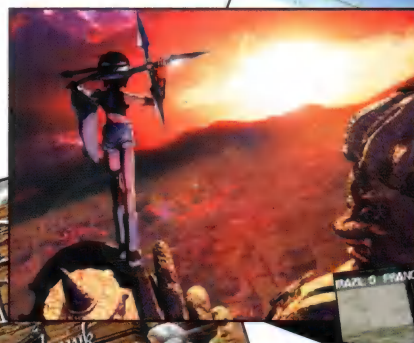
Нет! Не едят!



88 Freespace 90
Amber: Journeys Beyond 94
Battlezone 96
Cart Racing 99
Deathtrap Dungeon 101
Fields of Fire 103
Fighting Force 105
Final Fantasy VII 110
Flesh Feast 112



126 M.A.X. 2
128 Microsoft Flight Simulator
130 NAM Outwars
132 Rampage World Tour
134 Sentinel Returns
136 Small Soldiers
138 Game, Net & Match
140 UFO'S
142 The X-files game



Э то может оказаться превосходным союзом: давно известная и заслуживающая уважения научно-фантастическая Вселенная BattleTech вступает в брак с тактической real-time стратегией. Теперь геймер способен управлять не одним-единственным роботом. Он обнаруживает, что у него в подчинении находится до дюжины «мехов» одновременно, и может отправить для начала пару-тройку юнитов в разведку, а уж потом, следуя тщательно подготовленному плану операции, вести свои основные войска в генеральное наступление, к решительной и окончательной победе над несметными полчищами врагов.

Паспорт

Жанр: RTS

Разработчик: FASA Interactive

URL: <http://www.fasainteractive.com>

Издатель: MicroProse

URL: <http://www.microprose.com>

Системные требования:

ОС: Win95

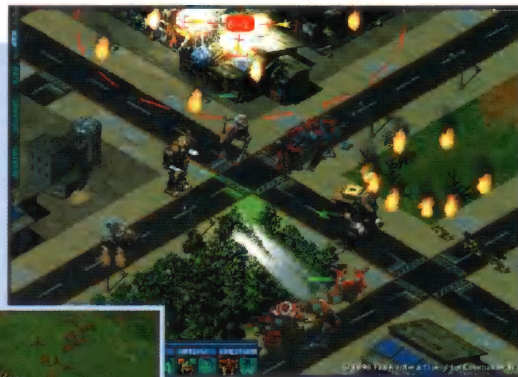
Процессор: P133/166МГц

RAM: 16/32 Мбайт

CD-ROM: 4x

160 Мбайт на винчестере

Удивительное дело, на экране монитора банальная анимация выглядит, как



документальный репортаж с места реальных боевых действий.



MECH COMMANDER

От симулятора боевого робота — к роботостратегии

Затейная стряпня почти достигает цели. MechCommander — это добротная стратегия с неплохой графикой, задуманная как игра без недостатков, подобно другим играм



Хорошо, когда робот большой, плохо — когда маленький.



такого типа. Однако есть некоторые детали, которые препятствуют выполнению этой мудрой задумки. Вместе с тем в игре наблюдается и множество положительных моментов.

MechCommander имеет такие законные права, о каких BattleTech даже и не мечтал. И это неудивительно: она была разработана FASA Interactive — новым филиалом корпорации, которая в свое время выпускала BattleTech.

Поговорим, пожалуй, о графическом решении. Вид на поле боя с фиксированной, изометрической перспективой типичен для игр, разработанных в жанре real-time стратегии, однако анимация здесь чудо как хороша... Каждый робот движется и выглядит поразительно правдоподобно и живо, когда кружит по полю битвы. И делает он это настолько мягко, что вы легко можете принять его за полигональный объект.

«Мехи» оставляют за собой кильватерный след не только на от-

крытых участках. В местах, где присутствует какая-никакая флора, остается внушительная просека. Деревца ломаются, как спички.

О возможностях вашего робота можно сказать много и красиво, но достаточно упомянуть, что он умеет вращать торсом, не теряя при этом мишень, попавшую в перекрестие прицела его пушек. Я думаю, судя по одному этому вы будете иметь представление о его боевых качествах. Стоит заметить, что вооружение ваше довольно многообразно и производит неизгладимое впечатление. Оружие, претерпевшее значительные механические изменения в ходе боевых действий, можно заменить на новое. Для этого вам придется дотянуть до базы, а уж там вы будете иметь полное право не только перевооружиться, но и отремонтировать поврежденных роботов.

Механические юниты в MechCommander представлены в самом выгодном масштабе. Если

на экране враг выглядит крупнее, будьте уверены — это пачка действительно крупных юнитов. Враги размером поменьше, колеблющиеся в пределах от механизированных пулеметов до тяжелых танков, низведены до карликов, но тем не менее их не надо недооценивать.

Хочется отметить, что на ландшафты, где собственно все и происходит, посмотреть приятно, настолько они привлекательны. А кроме того, с ними можно столько всего сделать... Густые, непроходимые леса можно предать огню, реки — перепрыгнуть, а базы, населенные пункты и отдельно стоящие строения вполне можно разнести в щепки, идя на поводу у собственной прихоти.

Возвышающиеся там и сям горы (или холмы, кому как больше нравится) не только делают общий вид

когда закончен тренинг или вся миссия в целом. Это делает игру еще более интересной. Ну и наконец, если музыкальное оформление не подкачало и ваша аудиосистема в норме, вы вряд ли сможете забыть MechCommander.

Что самое поразительное — каждый пилот вашей армии роботов обладает уникальным характером и таким же уникальным, присущим ему одному голосом.

Обширный выбор пилотов представлен всеми возможными характеристиками, как мужскими, так и женскими, начиная сорви-головами и заканчивая хладнокровными, расчетливыми типами.

К сожалению, несмотря на то, что все они выглядят по-разному и говорят каждый своим голосом, лексикон их не отличается многообразием. На протяжении всей игры выбранные вами пилоты будут произносить одни и те же короткие



более реалистичным, но и помогают, а то и мешают вашему сектору обзора. Это, опять же, смотря что вы от них хотите. Единственная неприятность заключается в том, что вам придется наблюдать одни и те же травку и речку в течение всей миссии, поскольку зоны сражения выглядят тождественно, в какую бы сторону вы не направились.

Audio

Звуковое оформление MechCommander по большей части сделано отлично. Саунды разнообразны, эффектны, хотя временами повторяются так часто, что начинают надоедать. От отдаленных глухих ударов металлических ступней ваших боевых роботов по грунту (когда они утомленно тащатся на базу) до треска горящих ветвей в лесу, объятых пламенем; до характерного гула и щелчка в тот момент, когда пилот вашего «меха» катапультируется из раскуроченной машины.

Кроме того, саундтрек настолько динамичен, что вы можете даже наслаждаться контрольным пискom,



фразы, заученные, как таблица умножения. Например, одну из этих реплик вы услышите, когда пилот заметит врага, вторую — когда он этого врага уложит, третью — в том случае, если возникнут повреждения в машине (роботе), четвертую... ну, и так далее. В речи пилотов не допускается никаких вариаций на свободную тему, а потому очень скоро ваш пилот начнет действовать вам на нервы.

Теперь о такой детали:

Так как вы представлены в этой игре в качестве играющего тренера, рекомендующего своим наемникам сделать то-то и то-то, от вас на самом деле мало что зависит. По сравнению с «Activision's MechWarrior-2», где вы сами носили боевой шлем и смотрели на мир через окуляр прицела, в этой игре вам не придется делать ничего особенного. Вам, в конце концов,



Интерфейс, несмотря на кажущуюся навороченность, довольно удобен. Как и динамическая карта в верхнем левом углу.

не придется даже переживать из-за того, что ваш робот перегрелся или из-за того, что уже взятая на мушку мишень сбилась с прицела. Ваши пилоты все сделают за вас, причем самым наилучшим образом. Но! Зеленый рекрут с трудом сможет попасть в самую широкую стену сарая.

К счастью, те

пилоты, которые сумели повоевать и выжить не в одной миссии, приобретают бесценный опыт. Они повышают свое мастерство как в маневрировании, так и в использовании вооружения. И только такие ветераны будут способны управлять самыми крупными, самыми жесткими и выносливыми машинами,



не уронив при этом чести своего командира.

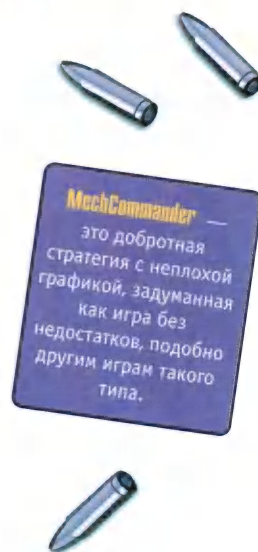
Итак, раз уж ваши пилоты всю грязную работу

выполняют за вас сами, то единственное, что вы должны будете сделать, — указать им направление. Другими словами, сказать, куда идти. А это не такое простое дело, каким оно кажется на первый взгляд.

У противника оружие всегда априори мощнее, так что вам придется выигрывать битву за счет удачно размещенных и тактически верно задействованных боевых единиц. Отправьте своих тяжелых роботов под открытый огонь противника, в то время как более легкие «мехи» поспешат в обход и ударят по врагу с тыла. Такая тактика окажется неочевидным подспорьем в процессе игры.

Кроме того, вам необходимо тщательно отслеживать по карте все передвижения и места базирования как чужих, так и своих. К слову сказать, ваши сканеры наиболее эффективны, когда объекты неподвижны.

В добавление скажу: вы можете проявить свои качества выдающегося стратега в искусном использовании всевозможных артиллерий-





ских ударов и другого специального вооружения. Однако не стоит забы-

Мой мех подкрался незаметно, а ведь здоровая же штука.

выстрелы, произведенные по заданным целям, намного отклоняются в сторону. Стало быть, они окажутся совершенно бесполезными.

Несмотря на кажущуюся простоту, MechCommander — восхитительно трудная игра, и тому есть ряд причин. Для многих эта игра окажется совершенно невозможной, в то время как другие расстроятся столь сильно, что не захотят продолжать играть. И лишь единицы смогут преодолеть все препятствия и достойно завершить кампанию.

Сложность заключается не столько в том, что все преимущества на стороне врага. Главная трудность состоит в том, что каждая миссия имеет свой сценарий, а потому «сохраниться» посреди боя вам не удастся. И тогда, несмотря на продолжительность

Одной из немногих проблем MechCommander является склонность воспринимать ее как «action» серьезнее, чем это есть на самом деле. Вы не можете замедлить темп игры, как не можете поставить паузу и выполнить приказ из «мертвого» состояния. Эти плохо продуманные решения не так уж необходимы, но те геймеры, которые предпочитают стратегию просто действиям (action), смогут найти контроль над несколькими отдельными механическими единицами одновременно намного более неистовым.

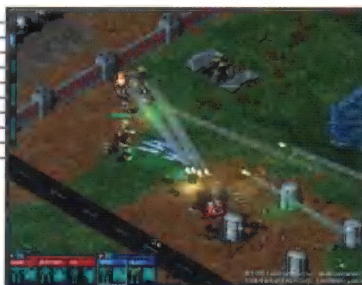
Режим быстрой схватки (перестрелки) или обстоятельные боевые действия могли бы пригодиться, чтобы облегчить некоторое разочарование, которое вас непременно постигнет, стоит только попытаться завершить кампанию, но в MechCommander вы не найдете ничего подобного.



вать, что в конечном счете MechCommander всего-навсего игра, и в ней очень легко ошибиться.

Например, вы не можете приказывать своим роботам двигаться строем. Маленькие «мехи» всегда окажутся шустрее своих неповоротливых собратьев (таких, как, например, «центурионы» или супертяжелые огневые платформы «Atlas»). Не самое верное решение держать гигантов впереди, пряча за ними более легкие «commando» и «firestarter», предназначенные для решения диверсионно-тактических задач. Эти задачи будет довольно затруднительно выполнить, если перед «легкой кавалерией» встанут сплошной стеной исполины. К тому же, именно малыши хороши в качестве разведчиков, они первыми натываются на опасность и могут сообщить о ней остальным.

Вы также не сможете задать другое направление — эта оплошность часто заставляет вас щелкать мышкой в ускоренном темпе, чтобы ваши «мехи» потопали в другую сторону. Более того, пока есть возможность приказывать пилотам держать на прицеле отдельные районы расположения противника,



времени, затраченного на прохождение миссии, вам придется все начинать сначала. И так не один раз. Если не потому, что миссия слишком сложна, то для того, чтобы снизить уровень повреждений вашего робота, непременно получаемых в пылу боя.

Скоро вы обнаружите, что ваша величайшая сила и мощь в качестве MechCommander'a не так высока (тактические поползновения) по сравнению с безграничными, счастливыми возможностями загрузить предыдущую сохраненную игру и начать миссию заново столько раз, сколько вам заблагорассудится.

Но так как миссии каждый раз идентичны одна другой, вас очень скоро перестанет радовать такая возможность. Как говорится, ничто хорошее не вечно.

А поскольку в игре существует много различных типов миссий, от хирургических вмешательств (ударов) до защиты базы в целях спасения операций, рестарт индивидуального сценария более чем полдюжины раз заставляет воспринимать игру не как приятную расслабку, а как тяжелый труд.

Вы можете играть с оппонентами-людьми (как одиночками, так и целой командой), в режиме multi-play. И пока этот игрок пребывает в состоянии боевого азарта, вы застрахованы от многих проблем.

С одной стороны, преимущество, присущее Клану мехов, означает клан игрока, имеющего выдающиеся преимущества над Inner Sphere Mechs, которыми вы руководили в одиночной кампании.

А с другой стороны, невозможность сохранить привычный setup означает то, что вам необходимо будет экипировать вашу армию каждый раз с нуля. А это не такой уж быстрый процесс.

MechCommander — основательная попытка создать игру, запоминающуюся яркой упаковкой (глянцевой обложкой) и цветной документацией, а это похвальный шаг для новой, только развивающейся команды-производителя.



Так как вы
представлены в этой
игре в качестве
играющего тренера,
рекомендующего
своим наемникам
сделать то-то и то-то,
от вас на самом
деле мало что зависит.

В последнее время эскалация терроризма во всем мире достигла небывалых высот.

Причин тому много, и не в игровом журнале их описывать. Достаточно сказать, что американский писатель Том Кленси — идеолог анти-террористической литературы — в настоящее время занят работой над своим новым творением, бестселлером априори, как, впрочем, и все остальные его произведения: «Охота за «Красным Октябрем», «Игры патриотов» и еще с десяток полновесных романов. Оно будет называться, как вы уже догадались, «Радуга Шесть» (кто не догадался, см. заголовки).

Итак, разгул международного терроризма вынудил правительства некоторых, скажем так, не последних по значимости стран, создать

Паспорт

Жанр: RTS

Разработчик: Red Storm

URL <http://www.redstorm.com>

Издатель: Red Storm

URL <http://www.redstorm.com>

Системные требования:

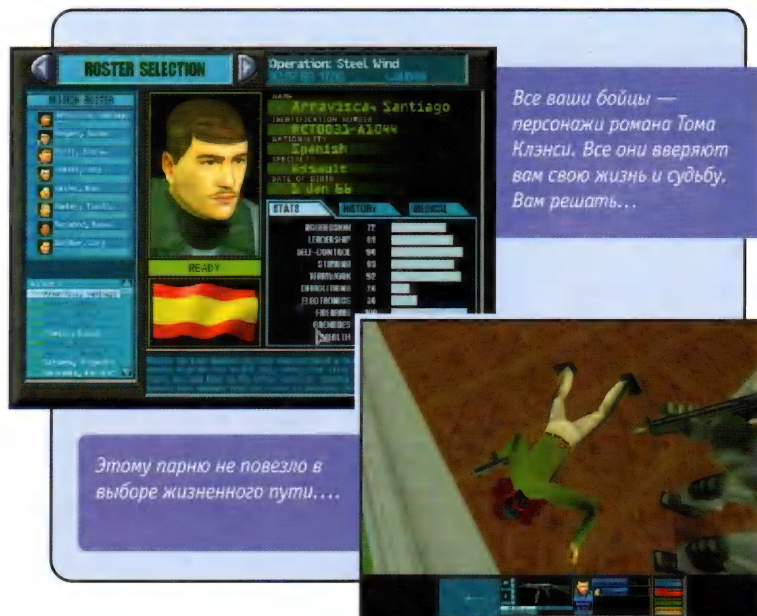
ОС: Win95/98/NT

Процессор: P 166/200МГц

RAM: 16 Мбайт

CD-ROM: 4x

Direct 3D



TOM CLANCY'S

ХОРОШИЙ ТЕРРОРИСТ — МЕРТВЫЙ ТЕРРОРИСТ!

Произвольный боец «Альфы»

RAINBOW SIX

РАЗ, ДВА, ТРИ, ЧЕТЫРЕ, ПЯТЬ, Я ИДУ ТЕБЯ СТРЕЛЯТЬ

структуру, самим создателям не подотчетную. Так появилось на свет божий автономное антитеррористическое подразделение «Радуга». И всем сразу стало хорошо и удобно. Отряд-то ничей, и ответственности за его деятельность никто вроде и не несет. Знай себе мочи бандитов, получай денежки от неизвестных попечителей и в ус не дуй — никто с тебя, кроме отца командира, не спросит. А вот командир спросит, его, командира, за неудачку по головке не погладят. По сути похоже на суперпрофессиональную организацию наемных убийц, но за наших. За хороших. Главное — побеждать. Победителей, как известно, не судят. Но только попробуй провалить операцию — вся несознательная мировая общественность встанет на дыбы и заплюет с ног до головы — не отмоешься...

А что это мы в игровом журнале о книжках? А потому что на Западе все как всегда: блокбастер еще и не вышел, а его уже экранизируют (???). Так что как раз в шкуре командира этой славной, порожденной гением

технотриллера, боевой группы вам, возможно, предстоит побывать.

Быть чайником почетно и ответственно!

Чайник

Игра на первый взгляд здорово напоминает Spec Ops от Zombie

Interactive, в общем-то неплохую в задумке, но настолько сырую, что игровой процесс в ней проходил с большой натяжкой. Можно с полной ответственностью сказать, что игру съели жуки. Баги, если угодно. Да и правдоподобия в SO было, несмотря на громкие заявления разработчиков, менее чем. А что же TCRS?

Разрешаю радоваться. Уж с чем-чем, а с правдоподобием здесь все в порядке. Недаром имя Кленси вынесено в название. Если вам это ничего не говорит, объясню: романы этого автора до предела насыщены именно правдоподобием, причем невероятно подробным. Вы бы смогли описать на тридцати с лишним страницах текста процесс срабатывания механизма подрыва ядерного фугаса? Кленси может, причем он делает это вполне читабельным. Так и TCRS — правдоподобия здесь МНОГО. Хотя и в меру. Вы можете спросить, что же хорошего в этом «в меру»? Все просто: если игру перенасытить, она просто перестанет быть игрой. Потеряется ощущение сказки. Ведь даже работа спецназа по сути —





всего лишь работа, а любая работа по определению есть рутина. Это я вам

Не слышны в саду даже шорохи. Это оттого, что ботинки на резиновом ходу.



говорю, а я про работу знаю очень и очень даже.

Итак, перед вами трехмерный тактический симулятор. Звучит несколько претенциозно, но тем не менее это истинно так. Забудьте про спинномозговые стрелялки и приобретенные в Deathmatch боевые навыки — здесь они вам не понадобятся. Вы не космический рейнджер с ковбойскими замашками, вы оперативник высокого класса, иных в «Радугу» не берут. Помните «Великолепную семерку» (это кино было такое)? Фраза из него должна стать вашим девизом: «Ковбой всегда проигрывают!»

Вы — командир. Это не просто пустой звук, и ваши бойцы просто так, тупыми НПСшками, не побегут вслед за вами с бодрими криками восторженных приветствий. Здесь все гораздо сложнее, но и гораздо привлекательнее.

Итак, для начала вам придется подобрать в свою команду бойцов. Справились? Теперь приступаете к тренировкам. Помните первый, нормальный, Police Quest SWAT? Вот в таком роде. Стрельбище, полоса препятствий, различные тренировочные миссии: освобождение заложников одиночной мобильной группой, а также

несколькими группами с разными задачами. Не отлынивайте от учений — здесь вы почерпнете много полезных и нужных знаний. В конце концов, мало ли когда и где что пригодится.

Наша миссия опасна и трудна...

Джон Мэтрикс из к/ф «Commando»

Вот вы закончили тренировки, естественно на «отлично». Теперь самое время отправиться в бой с плохишами. А они, плохиши, ждать себя не заставляют. И вот перед вами первое задание. Есть здание, есть заложники, есть «Радуга». Тут-то вы подхватываетесь и скручиваете гадов в бараний рог...

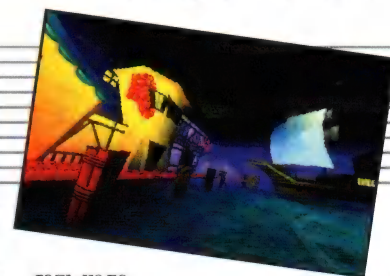


Итак, перед вами трехмерный тактический симулятор. Звучит несколько претенциозно, но тем не менее это истинно так.



ухудшается, да и ведет он себя не совсем адекватно ситуации.

Определившись с командой, начинаете ее экипировать. Вам доступен довольно обширный арсенальчик, включающий в себя несколько видов автоматического и дробового стрелкового оружия и три вида пистолетов. Есть варианты применения глушителей. Также можете использовать гранаты — обычные и светозвуковые (прелесть — шарахнет, и террористы некоторое время слепо-глухие, вот только у себя перед носом взрывать не рекомендуется), взрывной шнур для вышибания дверей и спецнаборы — саперный, электронный и «воровской» (набор для открывания тех дверей, которые вовсе не обязательно вышибать). И, конечно, различного типа бронжилеты. Не налегайте особо на самые прочные — они в то же время и самые тяжелые. А вашими солдатам, между прочим, еще и бе-



гать надо, причем очень быстро — проклятые террористы, обнаружив вашу команду, сначала расстреливают заложников, а уж потом начинают обороняться.

И обоймы, обоймы, обоймы с патронами. Не экономьте — добрый дядя все уже оплатил. К тому же, там, куда вы идете, нет патронов нужной системы. Это несколько неприятно, ну да ладно. Кстати, и всяких-разных аптечек по потаенным камеркам на объектах не заныкано. Если в тебя стреляют, это в основном необратимо.

Надо отметить, что ваши бойцы, несмотря на специализацию, довольно универсальны — просто у специалистов профильная работа занимает гораздо меньше времени. Это тоже необходимо учитывать.

Что может быть важнее плана? Не поймите меня превратно...

Г. К. Жуков

Итак, перед вами Экран Планирования Операции — подробная план-схема с вероятными, а также подтвержденными в результате наблюдения местами

дислокации террористов и соответственно заложников. Ваша задача: разбить, если необходимо, вашу команду на штурмовые группы, наметить время и пути подхода, стратегию поведения, контрольные точки — Waypoint'ы, которые вашим группам необходимо либо пересечь, либо дождаться в них дополнительных команд. В первых четырех миссиях вам помогут: умудренный опытом спецназовец будет давать ценные советы. Затем вас, уже поднатеревшего, матерого командиршу, предоставят своим собственным мозгам. Искренне советую отнестись к данному этапу операции с должным вниманием. Любую войну лучше всего выигрывать на бумаге. Права на ошибку у вас нет — пока вы не



пройдете миссию, к другой вас не допустят.

Хочешь, чтобы сделано было хорошо — делай это сам!

Первый человек Адам

Итак, все схемы продуманы, бойцы расставлены на исходных позициях, на командирских часах время Ч. Держайте, лейтенант, настал ваш час — час победы либо час бесчестия. Вот тут и наступает момент, ради которого и задумывалась игра. Начинается action. Трехмерные солдаты бросаются на штурм. Теперь раздумывать некогда. Только скорость и рефлекс. Причем в штурме вы можете участвовать лично, легко переключаясь между группами. Бой, как и любой настоящий бой, жесток и скоротечен. Одна-две пули — гарантированная смерть. Здесь перед террористом не покрасуешься в своем замечательном бронезилете. Он долго смотреть не будет — всадит в голову, и прощай, родная, не забывай писать.

Здесь все красиво и убедительно, хотя и без особых изысков. Оно и понятно: задача у игрушки совсем другая. Треугольники вполне приемлемы, лишь бы бегало быстро. Бегают солдатики действительно быстро (см. системные требования). Но вот тут присутствуют некоторые заморочки. Контрольные точки — дело хорошее, но при приближении к ним ваши бойцы несколько теряют в сообразительности и прут к ним по кратчайшему расстоянию, запросто пробегая мимо открытых дверей с затаившимися за ними террористами. Результат предельно адекватный. Террористы — народ отчаянный и невозмутимый. Реагируют они только на ваши непосредственные действия, оставляя другие явления за бортом своего сознания. Как вам нравится следующая картинка:



в здании пожар, два террориста сгорели, как свечки, третий стоит на свободном от пламени пятачке и безмятежно затягивается сигареткой.

Но это, так сказать, цветочки. Ягодки — это то, что

Как правило, самым сложным идеологами, важнейшей частью операции является планирование. Вот и вам, чтобы не оказаться в облажавшихся, придется немало попланировать.



Нет, Фредди Крюггер здесь не покажется. Здесь и без него злодеев немерено.



миссию ДЕЙСТВИТЕЛЬНО выполнить сложно. Нарушение хотя бы одной из поставленных задач приводит к полному переигрыванию — сохранять в течение акции нельзя. Вот и приходится переделывать и переделывать. Надо сказать, в результате сильно утомляешься. В конце концов, в реальных боевых операциях ошибки тоже не редки, и попутный урон бывает весьма значительным. Ведь есть же здравая мысль: можно проходить миссии по-разному, каждый раз сравнивая количество набранных очков. Причем мысль эта в полной мере в TCRS и реализована. Вот только для кого, непонятно — ну кто будет проходить одну и ту же миссию не двадцать, скажем, а шестьдесят раз. Я себя к подобным маньякам не отношу.

Подобьем бабки!

Р. Раскольников

Что же такое Tom Clancy's Rainbow Six? Добротно сделанная игра, несколько расстраивающая чрезмерной сложностью выполнения заданий. С несколько недоработанным AI, но хорошей и быстрой графикой и замечательным, действительно реалистичным звуком. Безусловно интересная, особенно на начальных этапах, когда ваш мозг еще не слишком перегружен боевыми операциями (нам за это, в отличие от настоящих командиров, зарплату не платят). Поиграть в нее безусловно стоит. А еще в TCRS присутствует очень неплохой мультиплеер, многократно увеличивающий общую игровую ценность. В любом случае, альтернативы нет и скоро не предвидится.

Напоминаю, Star Trek — один из самых почтенных фантастических телесериалов в Штатах. Все мальчишки Америки последние двадцать лет мечтают быть похожими на капитана Кирка, бессменного командира космического крейсера «Энтерпрайз». Соответственно, громкое имя ST на игрушке — это нечто вроде нашего некогда родного Знака качества. Но известно, что значок онный ставился где попало... Вот с такой мыслью и с врожденным российским скепсисом ваш обозреватель и воткнул размалеванный яркими красками

Паспорт

Жанр: пинбол
Разработчик: Sales Curve Interactive

URL: <http://www.scf.ru.uk>

Издатель: Interplay

URL: <http://www.interplay.com>

Системные требования:

ОС: Dos/Win95
Процессор: P 90/133 МГц
RAM: 16/32 Мбайт
CD-ROM: 2x
15 Мбайт на винчестере



Суровое и мужественное лицо капитана Кирка так и просит запустить в него шариком.

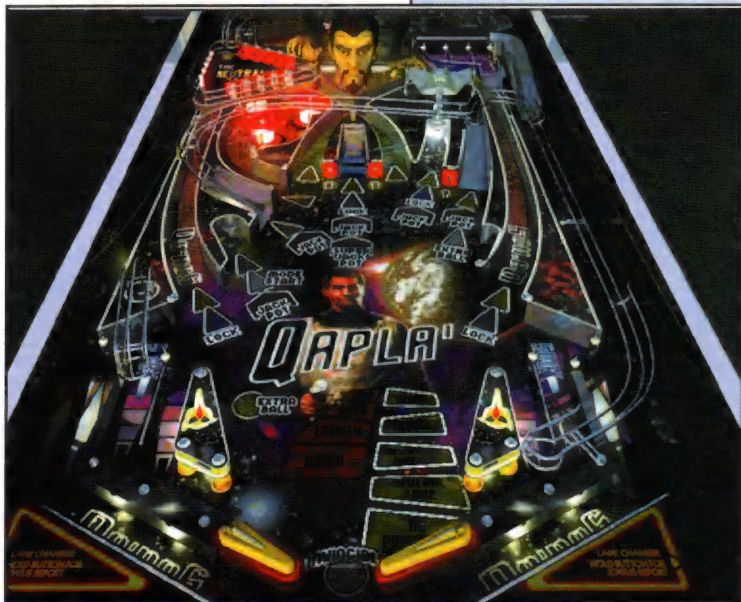
STAR TREK PINBALL

STAR TREK — ЛУЧШЕ БЫ ОНИ ПРОСТО ЛЕТАЛИ ПО ВСЕЛЕННОЙ!

диск в глотательное устройство железного друга.

Конечно, вы себе представляете, что такое пинбол, для тех же, кто по каким-либо причинам находится в жестоком неведении, поясню. Пинбол — это игровой

Стол Квапла. С Квакой это никак не связано. Изображения на столе — лица зловредных Клингонов. А все же помельче, чем у Кирка.



автомат, попросту наклонная плоскость, традиционно называемая «стол», по которой бежит как бешеная собака шарик, выстреливаемый вами из специального устройства, приделанного к столу справа от вас. Путь шарика труден и не усыпан розами, зато на нем встречаются различные хитрые приспособления, лупящие по шарiku, меняющие его траекторию и дергающиеся с обязательными звуковыми эффектами. Правила игры проще некуда — при попадании шарика в определенные места вам автоматически начисляется некоторое количество очков, причем желательно выяснить перед игрой, где и сколько конкретно. Очки в свою очередь отображаются на табло перед вашими глазами.

В самом низу стола находятся ворота, и если шарик сумеет в них проскочить, вы его теряете. Выстреливаете очередной шар и игра продолжается, либо лезете в карман за очередной монеткой-жетоном, и выясняете, что все деньги проиграны, а рекорд, поставленный неизвестно кем, так

и остался непобитым.

Ваше участие заключается в оперировании двумя створками этих ворот (так называемыми плавниками-флипперами). Для этого с правого и левого бока автомата имеется немудреное управление — две кнопки. Если вы никогда не играли в пинбол, вы не поверите, как много можно добиться от шарика с помощью всего лишь двух кнопок...

...Итак, STP. Игрушка проинсталлировалась на ура, а что вы хотели — коробочная же версия; поковырявшись в менюшках, я с замиранием сердца загрузил первый из предлагаемых трех столов. Ничего не скажешь — красиво. Вот он передо мной — портрет знаменитого капитана. Легендарный Кирк — умудренный, седоватый, с добрыми и вместе с тем жесткими ковбойскими глазами. Приятно.

Поборов нездоровое искушение немедленно приступить, я выгрузился обратно в меню и внимательнейшим образом изучил правила. Здесь ничего нового: при

попадании туда-то — будет начислен столько-то очков, при повторном попадании сюда же сумма увеличится кратно тому-то, а если попасть сюда пять раз подряд, то на вас обрушатся все запасы федерального золотого запаса. Короче, здесь ничего нового... Ан нет, есть все же приятное — если играть в пинбол на настоящем столе, а не на его виртуальных аналогах, в критический момент нет-нет, да и толкнешь стол в жестяную боковину, чтобы помочь шарiku закатиться куда надо, или не попасть куда, наоборот, не надо. Конечно, это нечестно, но искушение иногда очень велико. Так вот, в STP добавлена эта «маленькая» нечестность. Стол можно толкать и наклонять в нужную сторону. Ликуйте, читатели.

В общем, все необходимое я прояснил и с ликующим нетерпе-

санитаров успокоиться и проанализировать свои ощущения. Вспомнились мне и молодой ковбой из стивенсоновских «Приключений принца Флоризеля» со своей эпохальной фразой: «А здесь нечестно играют!»; и почему-то солдатик из «Хождений по мукам», одуревший от первого в его жизни штыкового боя: «Я его колю... а он — мя-я-ягкий...»

Вот это ощущение — ощущение неправильности и даже некоторой нечестности происходящего в компьютере — у меня и доминировало. Что это за пинбол такой, где шарик движется по столу как угодно, но только не так, как он должен был бы порхать по незыблемым законам элементарной физики. Может быть, я его сглазил, когда сравнивал с бешеной собакой? А может быть, это пинбол, предназначенный исключительно для игры на межзвезд-

Громкое имя
Star Trek на игрушке — это нечто вроде нашего некогда родного Знака качества. Но известно, что значок оный ставился где попало...



зачем (видимо, для особо мазохичных пользователей?) в бортах стола проделаны основательные дополнительные ворота, к которым шарик испытывает, похоже, прямо-таки патологическое влечение?

А ведь такой хороший в игре звук... Звук, кроме шуток, замечательный — в эффектах задействованы оригинальные саундтреки капитана Кирка. Это впечатляет. Вы рады?

Второй стол ясности не внес. Другая картинка, и другой звук. Стало скучно, и я загрузил третий, последний... М-да, зрелище действительно необычное. Что это — игра для четверорукого Горо, или для его подружки Шивы? Я снова сунулся в обучалки. А, вот где зарыта собака! Это — для тех, кто не любит играть в пинбол по очереди, а именно — спаренный стол-мутант. Генетический урод аркадного беспредела. В моем

ливным повизгиванием приступил к действию. И... буквально через полчаса — час от всего ликования остался только неясный привкус наподобие вкуса медной дверной ручки, если долго грызть ее зубами, а потом в мягких объятиях

ных суперлайнерах в условиях переменной гравитации? И что это за флипперы такие, они что, плавники дельфина-инвалида? Почему они такие короткие? Чтобы труднее было отразить безумный полет металлического чудовища? А



Немезис. Это, типа, битва между Федерацией и Империей Клингонов. Фокус с зеркалом-обманкой: справа и слева одно и то же, а шарик летает по-разному.

измученном сознании яркими красками заиграла логически выведенная картина — счетверенный стол, столько же игроков у клавиатуры и дикий обиженно-яростный крик: «Это была моя кнопка!!!» И, выдернув клавишу из-под пальцев, по макушкам их, по макушкам...

На коробке с STP написано: «Поддерживает все виды сетевой игры». Не верьте глазам своим. Истина открылась мне, начертанная мелкими буквами на маленькой бумажке, спрятанной под CD-боксом. Она гласит приблизительно следующее (в моем вольном и сокращенном переводе): «Мы столкнулись с ошибкой в режиме сетевой игры и ее, эту самую игру, отключили. Ждите апдейта... ждите апдейта... ждите апдейта...»

Хотя сама по себе фраза звучит и неплохо, я вам тихонечко (чтобы в Interplay не услышали) посоветую. Не стоит ждать ничего. Не теряйте вашего драгоценного времени столь бездарным способом. Если на вашем пути встретится эта игрушка, а к вашей голове не будет приставлено дуло пистолета, — поворачивайтесь и уходите. Или купите что-нибудь другое.

Космические симуляторы имеют честь блистать на рынке уже не первый год. Однако до сих пор ни один из них не был настолько блестящ или просто интересен, как серия X-wing компании Lucas Art и серия Wing Commander компании Origin Systems, обе в рекламе не нуждаются.

С появлением 3D-графики в жанре научной фантастики наступила эра возрождения. Оставалось лишь вопросом времени, когда производители из других компаний захотят и смогут побить двух таких гигантов, как Lucas Art и Origin Systems. И вот свершилось: Volition тщательно продумала и выпустила Descent: Freespace (DF). Эта игра совместила в себе отличную

Паспорт

Жанр: RTS
Разработчик: Volition
Издатель: Interplay

URL <http://www.interplay.com>

Системные требования:
ОС: Win95
Процессор: P133/200МГц
RAM: 32/48 Мбайт
CD-ROM: 4x
210 Мбайт на винчестере
Direct X 5.0, 3D-акселератор,
джойстик



Нет, это не Wing Commander и не StarWars. Это Descent Free Space.

Интерфейс в DFS — не наворот. Штука очень удобная и часто полезная.

DESCENT: FREESPACE — THE GREAT WAR

РОЖДЕННЫЙ ПОЛЗАТЬ ЛЕТАТЬ НЕ ПРОСИТ

графику, увлекательный сюжет и массу приятных игровых моментов.

Сюжет игры разворачивается следующим образом: извечные поджигатели войны Терраны находятся как раз в середине своего четырнадцатилетнего взаимонепонимания с

Космос — не дорога. Никакого порядка, и каждый сам себе гайшник.



Вассуданами. Пока эти две расы довольно бурно выясняют отношения, появляется новый потенциальный противник для обеих сторон: намного превосходящая их технически раса Шиванов. По такому случаю и Терраны, и Вассуданы быстро забывают о своих разногласиях и вступают в союз. Самая первая заставка производит потрясающее впечатление. DF великолепно выполняет работу по созданию представления о Шиванах как о таинственной, неостановимой силе. Когда вы впервые встретитесь с флотилией Шиванов, вы даже не сможете взять в прицел их черные, как смоль, корабли. А вооружение, казавшееся таким мощным и эффективным в схватках с Вассуданами, едва ли причиняет беспокойство Шиванам и их неуязвимым на вид защитным полям.

Поэтому сначала вы должны избегать прямых конфликтов с Шиванами. Вместо этого вы тихо-мирно грузитесь на свои корабли с целью сделать цивилизованный набег на врага и украсть его технологии. Фактически

испытанные вами ощущения будут чертовски напоминать X-COM, поскольку вы воспользуетесь технологиями Шиванов и, следовательно, будете постоянно повышать качество своих кораблей и вооружения.

Разработчики проделали исключительную работу по отбору самых лучших достижений из всех выпущенных ранее космических симуляторов. Все, начиная с разветвленного сюжета и заканчивая интерфейсом, брифингами к миссиям и графикой, взято из других игр подобного жанра, но по качеству поднято на ступень выше. По многим параметрам графика приближается к тому, что мы видели в Wing Commander Prophecy, и отличается особенно хорошим подбором цветов. Особенно поражают воображение заключительные миссии.

Представьте себе: исполинский патрульный корабль, окруженный ордами атакующих истребителей и бомберов, величественно проплывает сквозь разноцветные туманности и астероидные поля. И наконец происходит массивный

взрыв, разметаая в щепки все, что секунду назад двигалось в космическом пространстве вашего экрана. К сожалению, у вас не будет времени задержаться и насладиться работой подрывников. Самое лучшее, что вы можете сделать, это унести поскорее ноги, так как ударная волна в этой игре поистине смертельна. (Ударная волна? В вакууме?.. Странные понятия о «реализме», ну да ладно, зато придает игре остроту.)

Боевые действия в DF проходят в ускоренном темпе, со взрывами ракет и осколочных снарядов, разлетающихся на фоне вспышек и пожаров. По стилю схватки больше напоминают серию Wing Commander, чем World War II и симулятор Star Wars. Возможно, DF — наиболее интенсивная в своем жанре игра, если судить по количеству



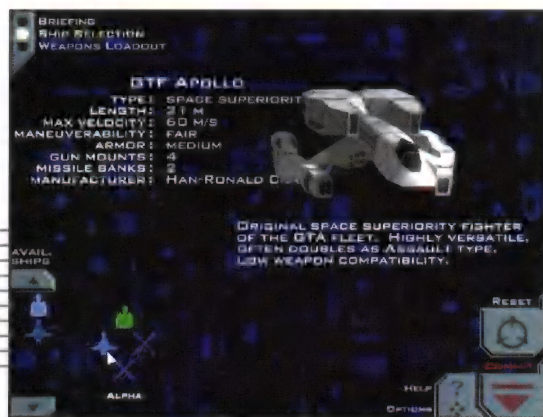
реактивных снарядов. Но, к счастью, одна ракета, поразившая ваш корабль, не может нанести ему слишком серьезных повреждений.

Вы можете регулировать силу ваших защитных силовых полей, двигателей и вооружения, но, в отличие от такой игры, как X-Wing vs. Tie Fighter, которая постоянно требовала от вас уточнения исходных данных, в DF корабли оснащены превосходно, и вы редко будете нуждаться в регулировке уровня энергии. Разве что в отдельно взятых миссиях...

Пилоты вашей флотилии отличаются персональными качествами. Они могут быть мастерами в чем-то одном и полными профанами в другом. Однако вы имеете безграничный контроль над своими асами. Они с готовностью откликнутся на приказ «снять» систему вооружения или движок флагмана, но они также не будут колебаться, если по ходу дела придется скосить и вас. Такое может случиться, если ваш корабль окажется между вашими же истребителями и взятым на

мушку врагом. Надо заметить, что в DF присутствует еще одна удобная функция: в том случае, если корабль противника атакует вас с тыла, вы получаете предупреждение по радиации. И очень обидно, что вы не можете получить подобное предупреждение, когда один из ваших ведомых-маньяков вдруг решает повеселиться, выпустив снаряд реактивных снарядов в мишень, находящуюся akurat перед вашим кораблем.

Пользовательский интерфейс DF просто выдающийся. Его с уверенностью



можно назвать самым легким из всех, когда-либо виденных в играх подобного жанра. Вы не увидите на экране каких-то наворотов, призванных доказать вам, что данная игрушка — не шуточное дело. Наоборот, информация дается в таком виде, чтобы она могла быть полезной. Например, вы можете видеть статус эскортируемого судна, направление движения и расстояние до приближающихся ракет; вы легко найдете задачу каждой конкретной миссии и сведения о состоянии ваших пилотов. Эти данные вам доступны в любой момент игрового действия, поскольку постоянно присутствуют на экране. Вы находите такое количество информации излишним? Тогда уберите ее с экрана вовсе или, по желанию, задайте функцию единичного вывода на экран тех данных, которые подвержены переменам в процессе игры. Вы также можете изменить цвета интерфейса и контролировать яркость.

Сюжет DF представлен частично в заставках, а частично — во время введений перед миссиями. В зависимости от статуса, достигнутого вами в войне, на

Свершилось!
Volition тщательно продумала и выпустила Descent: Freespace (DF). Эта игра совместила в себе отличную графику, увлекательный сюжет и массу приятных игровых моментов.

экран выводятся свежие новости. Кроме того, кое-какие уточнения ожидают вас в виде надписей на экране непосредственно во время выполнения задания. В общем, все эти методы скомбинированы для того, чтобы восполнить пробел в сюжете, появившийся по вашей вине, дабы не порвалась нить повествования.

Однако всем этим данным не хватает глубины. Вашим ведомым недостает имен и знаков отличия. Вы никогда не сможете увидеть лидеров и просто участников тех неформальных движений, которые присутствуют в этой игре. Помимо превосходно анимированного введения и нескольких необходи-



мых заключительных сцен, в игре совсем немного игровых заставок, причем большая их часть появляется в самом начале сюжета. Остальные состоят исключительно из бархатного горизонта, на фоне которого наставник в облике приятной женщины снабжает вас дополнительными деталями мифов об

Шиваны, Терраны, Вассуданы...
Какая разница! Жми на гашетку, сынок, война все спешит.





истории расы Шиванов и их возможной роли во Вселенной. Создается впечатление, что разра-

В этот интерфейчик да пару Чужих!..

ботчики испытывали дефицит времени, а потому не смогли достойно закончить или, говоря иначе, «отшлифовать» игру single-player.

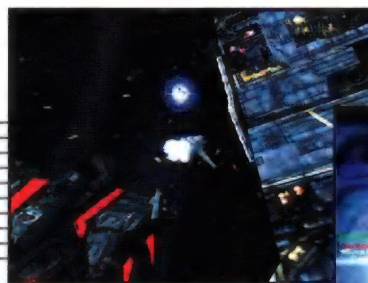
Всего в DF приблизительно тридцать миссий для одного игрока (с учетом разветвленности кампаний) и 20 миссий multiplayer. Задачи каждой миссии широко варьируются, включая как суперзадачу «убей их всех», так и тихие проверочные вылазки. Есть миссия, которая напоминает гигантскую игрушку Asteroids, есть несколько миссий в конце игры, когда в конфронтацию вступают флагманские корабли.

DF автоматически сохраняется в конце каждой кампании, входящей в одну миссию, а потому вы не сможете сохраниться сами в избранный вами момент. Это несколько разочаровывает. Будь у вас такая возможность, и вам не пришлось бы проходить различные второстепенные кампании без перезапуска основной миссии.

Поскольку разработчики выбрали такую своеобразную систему сохранения (видимо, с целью сподвигнуть геймера на переигровку кампании), я подозреваю, что большинство игроков, недовольных результатами

миссии, будет склоняться к игре в космический симулятор в достаточно узком, линейном стиле. Вот только останется некая неудовлетворенность тем, что вы не увидите различные сюжетные линии.

Список дополнительных возможностей смысловой поддержки DF поистине непревзойденный, но, к сожалению, не все они работают хорошо. Сюда включено окно редактирования, позволяющее вам задавать свои собственные миссии для игры с другими геймерами, которые могут заметно расширить игровое пространство. Поддержка джойстика с отдачей и вибрацией оказывается весьма кстати. Вы можете почувствовать каждый вид



оружия в отдельности, поскольку ощущения сильно разнятся одно от другого. А наведение прицела вообще не вызовет у вас никаких затруднений, так же, как и управление вашим истребителем. Вы легко пошлете его именно туда, куда нужно.

Вы можете персонафицировать изображение пилота своей флотилии, а также вести переговоры с другими игроками в real time через микрофоны. Это крайне способствует скорейшей победе. Многопользовательская игра рассчитана максимум на 12 игроков.

К сожалению, после двух пройденных частей большинство геймеров обнаружат, что multiplayer в DF через Internet полностью неиграбелен из-за отставаний и задержек. В отличие от одноплоскостных шутеров, где границы окружающей обстановки и линия обзора ограничены количеством объектов, за которыми клиент должен следить одновременно, открытые пространства космических симуляторов и ведение в них боевых действий крайне затруднительны, и это исторически доказано. Тем более сложно использовать космос в качестве арены для многопользовательской игры.

Поддержка многопользовательской версии была окончательно ликвидирована в Wing Commander Prophecy и даже еще раньше, только на заре появления multiplayer через Internet, потому что Origin не удовлетворяла ее работа. Можно привести в пример и X-Wing vs. Tie Fighter. В этой игре количество геймеров в Microsoft Internet Gaming Zone ограничено четырьмя пилотами. В этом контексте позиция Interplay и Volition изумляет. Почти до самого выхода игры в свет эти компании обещали, что DF будет способен поддерживать 16 игроков одновременно, тогда как на деле розничная версия игры едва способна поддержать двух игроков, пользующихся модемами 56K.

И еще. Если вы все-таки ищете местечко, где можно поразмяться в компании единомышленников и



провести воздушный бой истребителей «наши с нашими», вы будете вдвойне разочарованы, поскольку поддержка deathmatch также удалена разработчиками полностью: для того, чтобы вы могли скооперироваться и действовать хорошо слаженной командой, а не представлять собой свору голодных псов. Видимо, это сделано отчасти из гуманных соображений, а отчасти... Да-да, все те же технические проблемы.

И все же о DF можно сказать немало хорошего. В этой игре наблюдается благородная попытка совместить лучшие элементы классики данного жанра и ряд освежающих нововведений. В заключение скажу: пока еще Descent Freespace не совсем выдающаяся игра среди всех, виденных ранее, однако она заслуживает внимания и является верным шагом в направлении развития игр жанра космических симуляторов.



СТАНЦИЯ

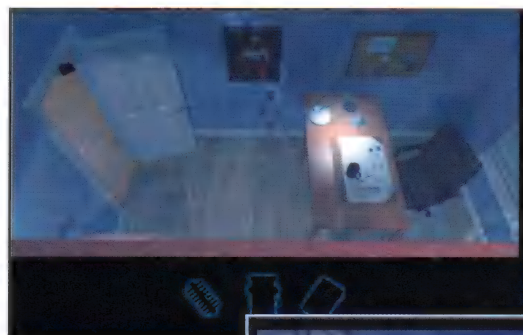
это стиль твоей жизни



Шоу-бизнес — дело прибыльное и стоящее. И совсем не просто так на экранах кинотеатров царят фильмы, относящиеся к жанрам «боевик» и «ужастик». Именно такого рода развлечения наиболее популярны среди homo sapiens. И пусть некоторые интеллектуалы говорят, что подобное занятие — пустая трата времени, деньги на «ужастиках» делаются без проблем. Воротилы компьютерной индустрии тоже стараются заработать, что в общем-то вполне понятно. И, естественно, быстрее всего прибыль можно получить как раз с подобной «дойной коровы»: игры, до предела насыщенной мистикой, страшилками и загадками.

Паспорт

Жанр: квест
Разработчик: Hue Forest
Издатель: Entertainment
Системные требования:
ОС: Win95
Процессор: P 100 МГц
RAM: 8/16 Мбайт
CD-ROM: 2x



Amber: Journeys Beyond

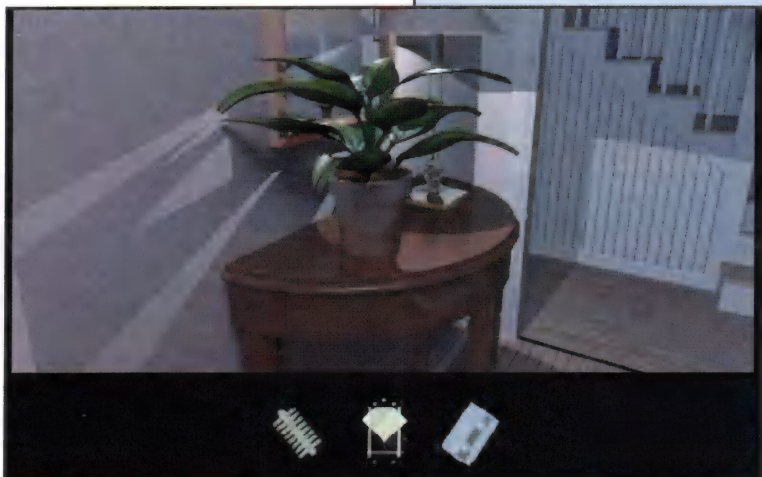
КТО-КТО В ТЕРЕМОЧКЕ ЖИВЕТ?..

В погоне за эктоплазмой

Порой за невзрачным фасадом кроется удивительно красивый интерьер. За убогим роликом следует симпатичная графическая начинка или динамичный геймплей. Но бывает и так, что за обшарпанным фасадом скрываются такие же невзрачные «внутренности». С Amber дело обстоит намного запутаннее. Вступительное intro не



Ой, цветочек. Наверняка не спроста. Где же инструкция?



особенно впечатляет, но тем не менее худо-бедно передает настрой игры — сразу понимаешь, чего от нее ждать: автомобиль главного героя терпит крушение, и вы уже с первых секунд игры сталкиваетесь с неким призрачным огнем, имеющим форму человеческого тела. Но первоначальное возбуждение от встречи с невиданным быстро спадает, так как игрок моментально сталкивается с массой негативных моментов, о которых чуть позже.

Предыстория игры такова. Вам приходит письмо от друга, ученого, занимающегося исследованием паранормальных явлений. Он сообщает, что Роксана (ваша общая подруга) отправилась в старый заброшенный домик, находящийся где-то в высоких горах и дремучих лесах. Этот дом пользуется достаточно плохой репутацией: то там огни какие-то загораются, то звуки странные раздаются, то еще всякие другие нестандартные происшествия случаются. В общем, стандартный дом с привидениями.

Стоит отметить, что Роксана просто помешана на привидениях и прочей полунаучной ерунде. Вот и на этот раз она на скорую руку покидала в чемоданы различные

приборы для исследования призраков и на всех парах помчалась в заброшенную усадьбу, не дожидаясь своих коллег. Вся проблема в том, что ни одно из этих устройств еще не было опробовано в полевых условиях и все они крайне опасны для здоровья в силу недостаточной калибровки.

Поэтому приятель предлагает вам сыграть роль сиделки, приставленной к Роксане, которая должна контролировать действия очаровательной девушки и ни в коем случае не допустить порчи ее здоровья. Друг также предупреждает, что охота на привидений — дело заразительное, и настоятельно советует никаких экспериментов вместе с Роксаной не проводить.

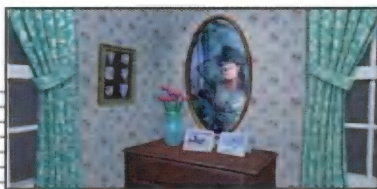
Разумеется, с первых же минут все идет не по плану: машина оказывается в озере, кругом, абсолютно не скрываясь, бродят призраки и духи, по всему дому разбросана непонятная аппаратура, время от времени непонятные и неприятные звуки.

Сам дом выглядит очень мрачно и не предвещает ничего хорошего тому, кто попытается в него зайти. Освещение не работает, все



предметы прячутся в красноватых тенях. Прием, конечно, дешевый, но на нервного человека впечатление произвести сможет.

Милая такая дачка. Не испорченная менюшками.



Нокдаун в первом раунде

Из основ babysitting всем известно, что для успешного наблюдения над объектом его надо как минимум видеть. Но, к сожалению, взбалмошная девчонка совершенно не желает слушаться папочку и скрывается невесть где. Зато в комнатах разбросано столько всяких интересных штучек, что совсем забываешь и про даму, и про настойчивые советы ничего не трогать и ничего не делать. В руки так и лезут различные устройства, генераторы, видеокассеты, пульты управления непонятного вида и неясного назначения. Все хочется потрогать и пощупать, включить и выключить, залезть в компьютер, открыть все встреченные ящички и шкафчики, полистать книжки и покопаться в грязном белье.

Первым тревожным звоночком, подтверждающим, что в доме происходят физически необъяснимые вещи, становится процесс включения телевизора. Если точнее, то телевизор не включается, зато кто-то незримый вихрем взлетает по лестнице на второй этаж, заходит в комнату, где вы пытаетесь позэкспериментировать с «ящиком», и бьет вас по башке. Game Over не наступает —



Вступительное intro
не особенно впечатляет, но тем не менее худо-бедно передает настрой игры — сразу понимаешь, чего от нее ждать: автомобиль главного героя терпит крушение, и вы уже с первых секунд игры сталкиваетесь с неким призрачным огоньком, имеющим форму человеческого тела.

главный герой потихоньку приходит в себя, но сразу начинаешь задумываться, а не бил ли этот «друг» и Роксану, в голову упорно начинают лезть траурные мысли, а в организме происходит бурное выделение адреналина.

Плюс на минус



Достоинств у Amber много, но и недостатков хватает. Основной плюс — относительная простота. Это только сначала все кажется таким непонятным и сложным. Но стоит лишь внимательно прочитать все встреченные книги, дневники и записки, как постепенно начинаешь разбираться в хитросплетении проводов и тонкостях настроек. Любой прибор имеет четкое назначение,



чуть ли не инструкцию по подключению и использованию, а также гарантию от неправильного применения. Только не подумайте, что игра проста и проходится за пару часов. Все совершенно не так, это же все-таки квест, а не аркада наподобие Asteroids. Предстоит помучиться и как следует пораскинуть мозгами, используя при этом весь опыт, накопленный в многочисленных сражениях против AI и разработчиков. Так что инструкции инструкциями, а проблемы возникнут — «затыки» неизбежны.

Теперь о недостатках. Их гораздо больше, чем может позволить себе хорошая игра. Во-первых, графика. Как говорится, о покойниках либо ничего, либо хорошо. Но хотя Amber, будучи игрой с привидениями, к теме покойников имеет весьма близкое отношение, о его графике можно написать либо плохо, либо очень плохо. Судите сами: 800x600, но в крошечном оконце размером в треть экрана, да и палитра состоит из пяти цветов. Немного спасает ореол мистики, который заставляет не так тщательно вглядываться в «крупнозернистое» изображение. Спецэффектов нет вообще, начинаешь с грустью вспоминать

Zork Nemesis или Under the Killing Moon.

Во-вторых, интерфейс. Крохотный, совершенно невзрачный курсорик белого цвета не вызывает к себе никаких чувств, кроме жалости. А меню на обычном экране вообще не видать. Пока не догадаетесь указать курсором в верхнюю часть экрана, никакого меню не получите. Да и слово это слишком солидно звучит для пары всплывающих жиденьких надписей.

Правда у огромного черного пространства, обрамляющего окно, есть одно (впрочем, сомнительное) достоинство: в нижней части экрана свободно размещается масса подобранных предметов. Это у Amber «инвентори» такое — просто и незатейливо.

Гораздо лучше на этом фоне выглядит звуковое оформление. Сразу же располагает смех



призрака, из-за которого вам пришлось утопить машину. Да и в дальнейшем все пищит, жужжит, кричит весьма натурально. Может быть, вообще стоит плюнуть на оформление, крепко зажмуриться и играть, ориентируясь только по слуху? Хотя вряд ли выйдет...

Вскрытие показало

Самое главное в любом квесте — это сюжетная линия. Трудно сказать, что в Amber таковой нет. Во всяком случае, на первых порах кажется, что играть интересно. Но постепенно из всех «дыр» начинают лезть разного рода недостатки: убогая, по современным меркам, графика, архаичный интерфейс... Этот ряд можно продолжать еще долго. Поэтому диагноз прост: если вам подарили Amber, играйте и попробуйте получить удовольствие, но если стоит вопрос: «Купить или не купить», то ответ будет скорее отрицательным. Впрочем, как уже говорилась, если вы поклонник и квестов, и призраков, да еще нетребовательны к графике...



action/strategy названа именно так: Battlezone. Была уже такая. Однако за исключением того, что обе игры сажают вас либо за штурвал летательной машины, либо за рычаги управления танком, у них столько же общего с классикой аркадного жанра, сколько общего у IBM PC Jr. с игровой системой Pentium.

Паспорт

URL <http://www.activision.com>

Системные требования:
ОС: Win95
Процессор: P 120 МГц
RAM: 16 Мбайт
CD-ROM: 2x
 2 10 Мбайт на винчестере

Война, война, кругом война,
а ведь еще и строить надо.

BATTLEZONE

ЗДЕСЬ ПТИЧКИ НЕ ПОЮТ, БЕРЕЗЫ НЕ РАСТУТ...

На первый взгляд ВЗ выглядит, как футуристический шутер, однако на самом деле ее действие происходит в конце 60-х — начале 70-х годов. Кажется, метеоритный дождь, прошедший десятилетием раньше, оставил после себя некую инопланетную материю, называемую биометаллом и являющуюся продуктом технологии пришельцев. И вот эта самая материя может использоваться не только для производства оружия с невероятной силой поражения и долговечностью, но и, как выяснилось, обладает определенной чувствительностью.

Кто враги, кто друзья и где вы
находитесь — подскажет карта.



чтобы закончить холодную войну. Но... вы уже догадались! Советы пронюхали об этом таинственном материале и теперь так же отчаянно, как и вы, пытаются первыми наложить на него свои лапы. Поход за волшебным металлом переносит обе нации в космос. Ведь именно там находится рудоносная жила.

Все начинается на Луне. Затем американцы и русские стартуют к неизведанным туманностям, потому что следы биометалла ведут от ближайших планетарных соседей к далеким мирам. Таким, как спутники Юпитера и Сатурна Ио и Титан. По ходу дела обе нации осознают, что им необходимо объединить свои усилия, чтобы победить силы, гораздо более могущественные, чем они сами, вместе взятые.

Это довольно неплохая завязка, если нет иной причины для того, чтобы вы имели возможность наслаждаться семью типами ландшафта, каждый из которых имеет свой собственный вид, особые препятствия и степени риска при передвижении по нему. Пояснения между миссиями дают полное представление о том, что вас ждет. Наносят, так сказать, последние штрихи, которые иногда звучат чуть более мелодраматично, чем все обстоит на самом деле.

Но что действительно отличает BZ — так это способ, которым она

заставляет подниматься уровень адреналина в крови. Мы встречали нечто подобное в Red Alert с ее стратегией и возможностями управления. Персональная игра в BZ производит незабываемое впечатление. Одновременно с тем, что вам придется опасаться блуждающих в открытом космосе русских, вы должны осуществить обширную программу застройки, и начать вам следует с отправки своего рециклера к гейзеру, из которого он сможет выкачать энергию. Потом ваш рециклер переработает металлический лом, который добудут для вас скавенджеры, и вы используете его для постройки абсолютно всего, что вам потребуется по ходу игры, начиная танками и пушками, а заканчивая фабриками,



вооружением и энергетическими станциями. Как только вы обзаведетесь защитным и наступательным оружием, то автоматически начнете всем этим командовать, что в общем-то вполне логично.

Несмотря на то, что искусственный интеллект BZ заставляет ваших подчиненных всегда атаковать ближайшего к ним врага, вы просто обязаны дать каждому специальное задание для того, чтобы расширить огневую мощь и дальность действия. Если этого окажется недостаточно, вы можете выскочить из базового танка и уложить неприятеля с помощью своей плазменной винтовки, а также осуществлять контроль практически над любым транспортным средством — от военизированного буксира до мстительно-разрушительного бомбардировщика.

Игра интересна еще и тем, что в некоторых миссиях нет постоянных конструкций и вообще базы. В одной миссии, к примеру, вы играете роль снайпера-одиночки со снайперской, естественно, винтовкой в руках. Ваша задача — аккуратноенько снять русского



пилота, а затем на его корабле попытаться выполнить шпионский рейд. Другая миссия попросту карает вас за то, что вы потеряли время, накапливая тяжелое огневое преимущество, тем самым



позволив русским достигнуть объекта первыми. Надеемся, что такого не случится, и эта миссия обойдет вас стороной.

Кроме того, вы постоянно должны быть готовы к тому, что на вас будут периодически нападать. Поэтому, разнося вражеские силы в космическую пыль, не забывайте строить свои юниты и конструкции. Они вам пригодятся.



Осуществление такого разнопланового контроля одним человеком могло бы служить помехой игровому моменту, но интерфейс BZ настолько хорошо продуман, что после всего нескольких часов игры становится удобным, как пара любимых старых джинсов. Стоит немного попрактиковаться — и вы сможете приступить к выполнению первостепенной задачи, в то же время посылая подкрепление в горячие точки и отдавая приказ вашему рециклеру и фабрике продолжать производить юниты.

Трудно не сравнить производственно-управленческие функции в BZ с аналогичными в играх типа Command & Conquer. Например, рециклеры выполняют почти ту же роль, что и передвижные строительные платформы; скавенджеры (мусорщики) работают по тому же принципу, что и харвестеры; заводы выпускают как

оборонительную, так и наступательную технику... В общем, вы поняли мою мысль.

Арсенал средств поражения противника соответствует своему классу. Гаубицы способны обрушить смертельный дождь на базу, прицельные пушки «метают» мишень так, что в нее смело можно запускать управляемые ракеты. В свою очередь, ракеты-вредители Day Wrecker разрываюся над поверхностью с силой фугасной авиабомбы крупного калибра, а магнитные «занавесы» обеспечивают временную неуязвимость. Все это и многое другое приводит к огромному количеству тактических возможностей.

Наверное, вы уже знаете из собственного опыта, что не может все быть слишком хорошо. Однако BZ, похоже, является исключением из этого правила. Графика в этой игре — нечто невероятное! Поддержка 3D делает удивительные вещи с внешними ландшафтами и отменно детализирует машинки, но вершиной творения являются специальные эффекты. Такие, как, например, феерические взрывы, трассирующие ракеты, плотные клубы тумана, сверканье молний... ну, и так далее.

И все же нельзя не упомянуть о некоторых изъянах. В игре наблюдается несколько графических глитчеров (белые точки в местах соединения текстуры). Самый заметный пример — при быстрой стрельбе из плазменной винтовки. Однако таких удручающих моментов крайне мало и они так редко встречаются, что на них можно не обращать внимания.

В версию сингл-игры входит 27 миссий, не считая дополнительных. Из них 17 миссий вы играете на стороне Соединенных Штатов, а восемь — на стороне страны Советов. Исходя из того, что большинство геймеров захотят показать себя хорошими парнями, «американские» миссии построены таким образом, что вам можно сделать больше, чем положено по игре. А «русские» миссии предсмотрительно «нацелены» на опытных командиров. Но к тому времени,



не меньше режима single-player способствует приятному проведению времени. Стратегия

Кроме того, в игре есть еще несколько минорных нот. Возможно, наиболее заметная из всех — деятельность AI. У дружественных вам юнитов он несколько... как бы это помягче?... слабават. Например, скавенджеры иногда перестают заниматься порученным им делом и паркуются с наружной стороны рециклеров. А некоторые ваши оборонные юниты, получив приказ охранять те рециклеры, которые установлены стационарно, недостаточно сообразительны, чтобы последовать за теми, которых вы решили передислоцировать. И нет никакой возможности задействовать какой-нибудь разведчик или танк, чтобы сопровождать скавенджер, буксир или транспорт. Это продолжается до тех пор, пока объект, который нужно эскортировать, не окажется в радиусе действия вашего прицела. Только тогда вы сможете обеспечить эскорт любого юнита, невзирая на его местоположение.

как вы отыграете четыре-пять миссий на стороне США, вы будете в состоянии управлять по крайней мере некоторыми советскими вылазками.



В BZ есть несколько, прямо скажем, несерьезных миссий, но они компенсируются другими, более сложными. И весь шарм сингл-игры заключается в том, что не существует «правильного» пути прохождения миссии. Для вас открыты несколько опций, которые дают шанс выбрать ту, которая больше всего подходит вашим навыкам и стилю игры.

На тот случай, если вы устали сражаться в одиночку, в BZ имеется опция multiplayer, которая

остается неизменной и предусматривает в каждом отдельном случае использование индивидуального опыта, так как оппонент совершает свои поползновения не единожды.

Признаюсь, я не ожидал такого трогательного death-match. В конце всех перипетий вы всего лишь должны облететь те районы, где воевали, захватить обесиленных врагов и уничтожить всех остальных. К моему удивлению, всего после нескольких схваток я вдруг осознал, что мне это нравится больше, чем я мог себе представить.

В игре также есть редактор карты. С его помощью вы можете установить свои собственные арены боевых действий для многопользовательской игры. Однако, как бы ни хотелось сделать из Battlezone бочку с чистым медом, придется все-таки добавить ложку дегтя. В multiplayer на сервере Activision есть два существенных недостатка. Не буду говорить, какие именно. Попробуйте — и поймете сами.

Battlezone — самая лучшая игра в жанре стратегии из всех, на которых у меня когда-либо заворачивались мозги (и пальцы) на протяжении долгого-долгого времени.



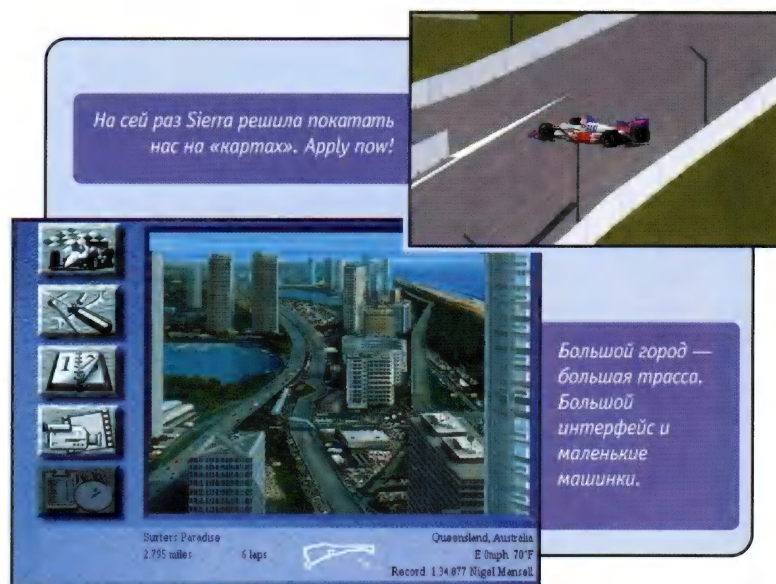
Еще один минус — некоторые проблемы с управлением мышкой. Мне так и не удалось найти способ установить скорость, при которой можно безболезненно поворачивать вправо и влево с помощью мыши. При этих манипуляциях курсор, как мне показалось, плавал по экрану. Наконец, введение системы координат позволяет вам послать юниты в любую точку на карте. Но, как только ваш транспорт остановится, у вас остается лишь небольшой выбор мест, куда вы его можете отправить. Точнее говоря, их всего три: навигационные маяки, строительные юниты и тайник — место, которое вы выбрали на тот случай, если придется скрываться.

Подведем итог. Насколько все перечисленные проблемы серьезны? Думается, что я их заметил только потому, что это моя работа, а не потому, что они сильно беспокоили меня во время игры. Когда я загрузил Battlezone и после нескольких часов игры начал восторгаться ею, донимая всех своих друзей, я понял: теперь моим рукам нашлось достойное применение. И оно называется Battlezone. У разработчиков появился отличный стимул. Им придется приложить максимум усилий и фантазии, чтобы создать нечто лучшее в жанре action/strategy, чем Battlezone.

«Н овые стандарты в гонках!» — так приветствует покупателя для CART Racing (новая игра от фирмы Sierra). В стандартной поставке предлагаются на выбор две версии игры: под Windows 95 и под DOS. Для первого варианта потребуется Pentium 60 и 16 Мбайт оперативной памяти, для второго — лишь самая простенькая 486-33 с 8 Мбайтами и пятым DOS. Кроме того, вне зависимости от выбранного варианта изначально игра при установке с компакт-диска потребует, чтобы ей предоставили 150 Мбайт на винчестере, ибо сначала нужно установить все возможные версии, а потом уж стирайте, если какая-то из них не

Паспорт

Жанр: автогонки
Разработчик: Raryus
Издатель: Sierra
URL: <http://www.sierra.com>
Системные требования:
ОС: DOS/Win95
Процессор: 486DX/33МГц
RAM: 8 Мбайт
CD-ROM: 2x
 50 Мбайт на винчестере



CART Racing

Новые стандарты в гонках

пригодилась. Есть, правда, и другой вариант. Можно не полагаться на автоматическую установку, а установить все самому, запустив файл install.exe из соответствующей директории на компакт-диске. Одно досадно: так возможно поставить лишь DOS-вариант. Хотите Windows — получайте все.

Игра начинается красочной, но простенькой заставкой, сильно напоминающей обрезанный replay.

Конечно, картинг не формула один, но в игре про это как-то забываешь.



Волевой мужской голос объявит старт, и куча машинок помчится под ненавязчивую мелодию по кругу. Вряд ли вы сумеете дождаться конца этой чарующей феерии, т. к. она, не успев закончиться, начнется вновь... (Надо отметить, что игра не знает расширения больше чем 640x480, поэтому в Windows на все, кроме вида из кабины, нужно смотреть в соответствующем окошке, а DOS-версия предложит смотреть на картинки из немаленьких квадратиков, особенно если экран больше 14 дюймов.)

В самой игре предлагается стандартный набор вариантов гонок: Single Race (одиночная трасса), Championship Season (чемпионат) и Preseason Testing (тренировочные заезды). В игре присутствует пятнадцать трасс на любой вкус и цвет. Есть совсем простенькие — знай, дави на газ (например, Michigan), а есть и такие, где местами очень сложно вписаться в поворот даже на маленькой скорости (например, Australia). Траектория большинства трасс, конечно, разная, но в остальном они отличаются не очень. Везде одно и то же безмятежно голубое небо, одна и та же безразлично серая дорога с редкими вкраплениями

следов от буксовавших здесь когда-то колес, безликие коробки домов по бокам и масса ярких разноцветных точек, вероятно, изображающая рукоплещущих зрителей. В Windows-версии все это, конечно, выглядит поприличней, чем в DOS. Не такие огромные квадраты пикселей, как-то поразнообразнее цвета, текстуры наконец! Но убогость окружающего мира все равно бросается в глаза, особенно вспоминая «Need for Speed» или «Screamer Rally». Да, безусловно, это гонки вроде «Формулы 1»: катайся, наматывая круги и нечего глазеть по сторонам. Мол, соперников надо обгонять, а не пейзажем любоваться. Но ведь хочется же красоты! Чтоб небо разненькое, облачка там всякие, солнышко наконец! Да и по бокам можно было бы придумать что-нибудь поинтереснее, а то редкие деревца, строения, ограждения и все прочее выглядят настолько двумерно, что боишься в них врезаться — еще рассыплется, как картонные домики, собирай их потом... Но не все так печально, друзья! С машинками (точнее, картами) дело обстоит гораздо лучше. Вместе с игрой даже поставляется рисовалка этих самых машинок под названием «Cart



Paintshop», но о ней позже. Короче, здесь все гораздо реалистичнее: колеса, закрылки, носы и другие комплектующие летят в разные стороны, стоит только порезвее въехать в своего коллегу по трассе. Даже колесики сами укатываются довольно далеко! Что касается вашей машины, то, как и в любом уважающем себя симуляторе, вы можете установить способ ломки. Если желаете почти наверняка доехать до финиша, то стоит отменить возможность повреждения. Если же вам нечего терять, смело ставьте либо реалистичный вариант, либо аркадный. Так что с машинами все нормально... Почти... Дело в том, что очень странно себя ведут зеркала заднего обзора. Вряд ли вы сумеете увидеть в них кусочек пройденной вами только что трассы. Там будет только одна картина: сверху — голубенькая половинка (это



опции включают в себя автоматическую коробку передач, автоторможение, восстановление при вращении и длину трассы в процентах. В перечне графических опций можно отключить все или некоторые объекты и текстуры, дабы они не мешали играть с нормальной скоростью. К сожалению, ни серую дорогу, ни голубое небо отключить не удастся (а иногда ох как хочется). В игре реализована поддержка DirectX, но ни о каком 3Dfx и речи не идет. Настройки звука и управления, в общем, стандартны. Отмечу только, что как я ни бился, во время гонки музыку я послушать не смог, хотя с остальными эффектами проблем не было. Что же касается управления, то авторы



небо), снизу — серенькая (это дорога). Возможно, так создатели игры решили тренировать память игрока. Впрочем, польза и от таких зеркал имеется, потому как бывают времена, когда нет-нет, да и появится в них чуть замутненный силуэт какой-нибудь машины, тщетно пытающейся вас догнать. Только странно: как бы вы ни вставали на трассе — хоть вдоль, хоть поперек — позади вас, судя по зеркалам, будет трасса, а соперники будут ехать вам именно в спину, но никак не в бок.

Что же касается всевозможных опций, то в CR есть, с чем поиграться. Кроме описанных выше опций повреждений, можно задать, например, погоду. Землетрясение или хотя бы простенький дождь с градом вызвать не удастся, но можно задать ветер (скорость и направление) и температуру воздуха. Так, с погодой разобрались. Теперь — соперники. Для начала стоит задать их количество. Далее можно определить водительские способности оппонентов. Для этого используется сводный показатель «strength», исчисляемый в процентах. Остальные игровые



рекомендуют рулить джойстиком или рулем с педалями, а клавиатуру и мышку стоит использовать лишь за неимением лучшего. Есть в CR и многопользовательская игра. (В принципе, два — уже много...) Multiplayer здесь реализован двумя вариантами: модем и нуль-модем. (Посредством модема можно соединиться на скорости не ниже 9600 бод.)

Теперь о «Cart Paintshop». Эта простенькая утилита, как уже было сказано, входит в стандартную комплектацию игры. С ее помощью вы сможете создать свою (а точнее, модифицировать стандартную) машинку, на которой впоследствии собираетесь кататься. В принципе, ваши возможности более чем ограничены. Вы можете разукрасить несчастную машинку по своему вкусу или нарисовать (или написать) на ее боках, закрылках, колесах и других частях совершенно любые (только очень маленькие) рисунки и надписи. Раскрашиваемые части разбиты на пять групп (прошу простить за неточности в названиях): передние спойлера, носовая часть, бока, задняя часть и задние спойлера. Рисовать можно практически везде (даже на колесах), но в игре это



Короче говоря, игра-то может и неплохая, но уж очень архаично смотрится на фоне современных монстров графики и звука... в глаза бросается убогость окружающего мира, особенно вспоминая «Need for Speed» или «Screamer Rally».



почти незаметно, так что стоит ли убивать время... Нарисовавшись всласть и сохранив плод своих трудов, есть возможность воспользоваться получившейся машиной, загрузив ее из Options/Drivers info. Здесь же можно установить, какие у вашей болида шины, какой мотор. И хотя выбор невелик, все равно приятно.

В заключение могу сказать только, что досадно, очень досадно, что «Sierra» не сумела сделать эту игру лучше. То есть игра-то может и неплохая, но уж очень архаично смотрится на фоне современных монстров графики и звука. Да, она сделана весьма реалистично, но при такой внешней убогости вся ее реалистичность теряет свою прелесть. К тому же для такой фирмы, как «Sierra», по-моему, несолидно выпускать игру с подобными ошибками. До от-



ключения функций ускорения в Windows постоянно наблюдалась следующая ситуация: в процессе гонки на экране вдруг появлялось большое количество вложенных заикленных кадров. Звук также заикливался. Через несколько секунд машину выбрасывало в другом месте на трассе, и она ехала дальше. До следующего такого раза. Кроме того, и в «Cart Paintshop» наблюдались весьма неприятные, на мой взгляд, недочеты: Windows-версия никак не желает запускаться при режиме более 256 цветов, а DOS-версия вообще отказалась работать. Итак, как ни обидно, но вряд ли эта игра заслужит признание хоть сколько-нибудь искушенных игроков. Безусловно, она бы смогла вполне успешно конкурировать с другими симуляторами, но года 2-3 назад. Сейчас в нее тоже будут играть, но, к сожалению, только обладатели слабых компьютеров, которые просто не могут позволить себе ничего лучшего. Хотя, кто знает, может за внешней невзрачной одежкой кто-то разглядит ту самую интересную и реалистичную игру, которой хотел бы отдать свои редкие минуты отдыха...

Предлагаемый продукт выпустила компания Eidos Interactive. Выходу игрушки в свет предшествовала бурная паблисити, и это пошло на пользу: компании удалось вызвать ажиотаж среди поклонников жанра action, которые с дрожью в коленках предвкушали близкое появление DD.

И вот она грянула! Конечно, такая стратегия продвижения продукции на рынок имеет свои «подводные камни». Рекламная шумиха часто маскирует недостаток того, что с таким пылом расхваливается. Однако DD оправдала почти все ожидания, и фанаты увидят в игре то, что было обещано компанией Eidos.

Аспорт

Жанр: 3D Action
Разработчик/Издатель: Eidos Interactive

URL <http://www.eidosinteractive.com>

Системные требования:
ОС: Win95
Процессор: P 90/133 МГц
RAM: 16/32 Мбайт
CD-ROM: 2x/4x
120 Мбайт на винчестере



Это не Ти Рекс из «Парка Юрского Периода». Это местный дракон. А впрочем, какая разница...

Кто-то торгует пирожками, а кто-то бьется в подземельях. Бизнес — дело многогранное.



DEATHTRAP DUNGEON

Дуньгион Дестрап из клана Эйдосов

Хорошо это или плохо — дело вкуса. DD следует формуле Tomb Raider, и если вас не заботят перспектива быть третьим лицом и камеры по углам, то тогда DD, возможно, оставит вас равнодушным.

Тем не менее не стоит думать, будто эта игра — тот же Tomb Raider, только с налетом фантазии.

Графика тут превосходная, оружие для дальнего и рукопашного боя адекватно степени трудности

Жарковатое местечко. И прячется всякая дрянь по углам.



поединка, присутствие в игре заклинаний делает ее более глубокой, а количество врагов близко к пугающему (по некоторым неуточненным данным их более 50).

В игре DD взяты за основу события, почерпнутые из фантастики Яна Ливингстона, а потому предпосылки к вашему путешествию по темнице просты до крайности. В вашем распоряжении два персонажа — женщина-воин по имени Красный Лотос и неуклюжий Цепной Пес. Выбрав одного из них, вы должны пройти через подземную темницу, битком набитую всякой нечистью, начиная обычными классическими чертенятами и заканчивая каменными существами, демонами, пчелами-убийцами, женщинами-змеями... Этот список можно продолжать и продолжать.

Заметим, что борьба с вышеперечисленными гадами — не единственная загвоздка на вашем пути к выходу и, стало быть, выживанию. Бесчисленные ловушки всячески способствуют наступлению

мгновенной смерти, причем как раз в тот момент, когда вы думаете, что успешно их миновали и находитесь в безопасности.

Выбрав за основу фантастику, Eidos легко мог сделать из DD мрачно-гибельный роман, но обилие юмора привносит в игру приятное разнообразие и легкость. Те чертики, о которых мы упоминали выше, фыркают и хихикают, как Beavis (Beavis & Butt-head fame); клоуны хохочут, ожидая, пока вы приблизитесь и начнете сражаться; а некоторые враги даже хлопают себя ладонями по подмышкам и издают классический шум, который вот уже на протяжении многих лет знают и любят все школьники.

В игре вы столкнетесь с несколькими задачками, но почти все они заключаются в толкании рычагов и поисках ключей. Если и есть в DD настоящие головоломки, то это сами уровни — огромные, сложные лабиринты. Пока вы сообразите, куда вам двигаться дальше, последние волосы на вашей голове будут вырваны с корнем, а кожа будет расчесана в кровь. Но тут вам на помощь придет

остроумная «меловая отметина», и ваше терпение будет вознаграждено. Если же этого окажется недостаточно, постарайтесь внимательно рассмотреть карту, прорисованную, кстати сказать, весьма тщательно. Вы увидите на ней несколько точек, по которым сможете сориентироваться и найти правильный путь.

Выбор оружия и магических заклинаний вносит поначалу некоторый сумбур в ваши и без того отяжелевшие мозги. Чтобы уточнить, какое именно оружие и какое именно заклинание задействовано в данный момент, вам необходимо нажать сначала функциональную клавишу, а потом числовую. Но тут ничего не поделаешь, без этих манипуляций вам никак не обойтись: другого

говоря, набрали скорость), угол зрения у вас резко изменился, и вы вдруг обнаруживаете, что тычетесь в стену, тщетно пытаетесь найти продолжение коридора. Но даже когда вы осознаете, где прячутся «плохие парни», вы продолжаете добросовестно ловить своим измученным телом полновесные свинцовые и магические заряды, потому что на разворот требуется время, причем немалое.

Думаю, сейчас настала пора поделиться личным опытом. Сначала я попытался играть в DD с помощью клавиатуры, рассудив, что



способа достигнуть желаемого не существует.

Зато как только вы запомните, какому оружию соответствует тот или иной номер, вы будете переключаться, что называется, на лету.

Мы уже упоминали, что Eidos раздвинул почти все рамки Tomb Raider. Но, к великой жалости фанатов, есть одна функция, которой изменения не коснулись. Это управление своим персонажем. Недостаток удобоваримого контроля таинственным образом перешел из Tomb в DD, а ведь именно его называли единственным крупным минусом в Tomb Raider. Тем более досадным является тот факт, что та же функция в DD несколько не улучшила свои свойства по сравнению с предшественником.

Например, вы входите в комнату, где справа и слева от вас расположились противные враги. Вы тут же подвергаетесь массированному обстрелу, не имея возможности посмотреть, кто делает из вас решето.

Или еще такой вариант. Вы бежите по коридору. И вот, как только вы развели пары (ну, иначе

это поможет мне достичь максимально высокого уровня в управлении выбранным мной персонажем. Однако спустя немного времени я был ошеломлен тем, что не могу пользоваться клавишами со стрелками, расположенными в цифровой части клавиатуры. (Нет, вы, конечно, можете сделать «релокейт» клавиш, но в любом случае для передвижения и поворотов останутся четыре курсорные стрелки, что находятся слева от цифровой клавиатуры.) Лично я ненавижу пользоваться ими в процессе игры, особенно в жанре action. В самом деле, зачем нужна быстрота реакции, если в самый ответственный момент эти четыре кнопки оказываются нажаты все одновременно?

Тогда я попробовал «мышку». И обнаружил, что если я не переведу ее быстро в центр после поворота направо или налево, то просто прыгну в одном из этих направлений, хотя на самом деле намеревался прыгнуть вперед.

В итоге я подключил мой Gravis GrIP. Конечно, бороться с толпами противников с его помощью значительно легче, но возникла другая проблема: я с трудом мог двигаться по прямой. Но самым надоед-

ливым оказалась опция first-person view на GrIP. Предполагалось, что она поможет мне осмотреться вокруг себя (но не двигаться) с перспективы в стиле Quake. (Кстати, при игре с клавиатурой вы можете посмотреть вверх, вниз, вправо и влево, но по некоторым причинам не можете использовать клавиши со стрелками для сканирования окрестностей.) И так, несмотря на указанную опцию, вы должны убрать руки с контроллера и воспользоваться этими проклятыми курсорными клавишами.

Осмелившись предположить, что это, очевидно, основной пункт версии PlayStation, я пришел к следующему выводу: замысловатое управление — признак некоего сказочно-томного кодирования.

Разработчики, судя по всему, были примерными лентяями. Они до

предела урезали функцию save-game. Вы можете запомнить свою игру только в определенных точках, а время от времени вам придется иметь в наличии золотые монеты для того, чтобы заплатить за привилегию «сохранения».

В общем, игра эта достаточно упрямая. Она все равно снабдит вас проблемами, даже если вам удалось избежать таковых в управлении персонажем. Я думаю, ни один из вас не захочет ходить по одному и тому же месту только потому, что производители не побеспокоились учесть при разработке данного продукта преимущества PC.

Однажды мне пришла в голову идея проверить, как поживает DD в режиме многопользовательской игры. И что бы вы думали? К сожалению, вы сможете найти ее только через LAN. Меня постигло жестокое разочарование, когда я обнаружил, что Eidos не смог включить в программу хотя бы поддержку TCP/IP.

Значит, придется дать компании Eidos кредит доверия и подождать, когда она сотворит для нас что-нибудь действительно особенное. А то ведь сейчас как получилось? За деревьями леса не увидели.

Графика тут

превосходная, оружие для дальнего и рукопашного боя адекватно степени трудности поединка, присутствие в игре заклинаний делает ее более глубокой, а количество врагов близко к пугающему (по некоторым неуточненным данным их более 50).

На этот раз фантазия разработчиков перенесла нас в 1757 год, в самую гущу войны между Англией и Францией, войска которых сражались за обладание территориями, примыкающими к реке Мохок (если посмотреть на карту, то вы увидите ее в районе нынешней границы между США и Канадой). Вам предлагается разобраться в том, кто же станет здесь хозяином.

После просмотра начального мультика мы попадаем в меню, где нам предстоит решить, за какую страну мы собираемся сражаться. После этого мы перемещаемся в экран, где нам предстоит выбрать себе основного героя, с которым и будет проходить игра.

Паспорт

Жанр: RPG+RTS
Разработчик/Издатель: Empire Interactive

Системные требования:

URL: <http://www.empire-us.com>

OS: Win95
Процессор: P 90 МГц
RAM: 16 Мбайт
CD-ROM: 4x
DirectX 5 или выше



Бретания. Бретания,
владычица... крестов?..



Fields of Fire: War along the Mohawk

Промеж последних могикан

Количество персонажей велико: перед вашими глазами военные, колонисты, следопыты и индейцы (причем каждый герой обладает своими достоинствами и недостатками). Например, один из персонажей хорошо командует и стреляет, а другой стреляет отвратительно, но зато прекрасно образован и может обслуживать артиллерию и так далее. При выборе можно руководствоваться собственным вкусом, но все же было бы неплохо обратить внимание на наличие у волонтеров хороших воинских данных.

Позволю себе дать несколько советов по выбору персонажа. Играя за англичан, есть смысл выбрать роль Crying Wolf'a, обладающего мощным луком (он позволяет стрелять на дальние расстояния). В число любимцев публики наверняка войдет и Ranger Young, у которого ярко выраженный воинский талант. Среди бойцов, вставших на сторону Франции, выделяется индеец Fire Eyes: благодаря тайным знаниям своего народа он может подчинять себе волков и заставлять их служить делу победы. Кроме того, надев на себя шкуру зверя, он умеет становиться невидимкой и свободно

разгуливать в стане врагов. В лагере французов есть и женщина: Marie Doudour не только подкована в медицине и способна в трудную минуту помочь своим товарищам, но и умеет метко стрелять. На нее стоит обратить внимание хотя бы потому, что кроме всех этих талантов есть у нее и некое

прирожденное свойство — она француженка! Признайтесь честно, вы никогда не хотели сыграть роль женщины?

У всех персонажей существуют базовые характеристики. Для тех, кто с ролевыми играми не знаком, стоит привести краткие пояснения.

Experience — опыт, то есть основной показатель. На протяжении игры он увеличивается. Чем больше у вас опыта, тем выше ваши боевые качества. Достигнув высот воинского искусства, с противниками вы станете расправляться, как с мухами, то есть «одним махом семерых поби-вахом».

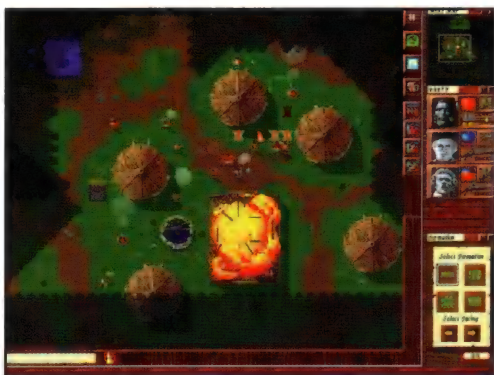
Health — здоровье. Если в вас выстрелили из лука или мушкета, то здоровье существенно уменьшится, поэтому старайтесь на прицел врага не попадаться. С Marie лучше всего встречаться не в обстановке лазарета!

Intelligence — чем выше интеллект вашего героя, тем большее количество знаний он сможет усвоить.

Morale — боевой дух волонтера. В начале игры он всегда высок, но в зависимости от качества руководства он будет либо падать, либо соответственно подниматься. Если

О поле, поле, мы тебя
усеем мертвыми
костями.





же боевой дух вашего воина упадет катастрофически, то он может сбежать с поля битвы, причем случится это в самый неподходящий момент.

Shooting — точность стрельбы.

Speed — скорость передвижения.

Strength — сила. Чем больше этот показатель, тем ваш воин сильнее в рукопашной схватке, тем

Кроме того, существует очень интересная возможность, созревшая в воображении разработчиков. Пример ее использования поражает до глубины души: герой, обладающий столь экзотическим для заморской колонии даром, как использование телескопа, поощряется на распространение этих знаний среди... обитателей девственных лесов. Похоже,

что господа разработчики не только учебников истории не читали, но и о Фениморе Купере не слышали!

Покончив с характеристиками и умениями, перейдем к описанию предметов, которые встречаются в игре. Полный перечень приводить не стоит, так как он довольно велик.



Перейдем к игровому процессу. Игра управляется точно так же, как и все современные стратегии. При желании выбрать отдельный персонаж достаточно ткнуть в него мышкой. Принять командование над взводом или ротой ненамного сложнее: надо, зажав левую кнопку, очертить отряд солдат, и с этого момента вы командир, начинающий блистательную карьеру. Таланты ваших героев вызываются системой менюшек, кроме того, к каждой кнопке внизу выводятся подсказки, облегчающие жизнь. Короче говоря, управление довольно удобно, разобраться в нем будет не просто, а очень просто.

Теперь коротко опишем начало игры. Все начинается с командирского приказа, в котором «отец родной», помимо всего прочего, объявляет вам о численности группы, которую вы должны создать (не исключено, что отду-

и могут покалечить их, а то и убить. Поэтому этих зверюг надо отстреливать, не дожидаясь потерь. (Счастье еще, что в то время «Green Rease» не существовала.) После безвременной кончины гризли от него остается большая шкура, которую можно забрать и потом продать в магазинчике. Очень скоро вы почувствуете, что охота является весьма полезной вещью, с помощью которой можно без особых проблем зарабатывать не такие уж маленькие деньги. Кстати, сам магазин расположен в форте. Когда вы увидите текущий ассортимент товаров, количество которых ограничено, то не пугайтесь. Время от времени в форт приезжает дяденька, именуемый поставщиком. Каждый его визит список товаров расширяет, хотя и не на очень большое время.

Все разнообразие миссий можно свести к двум вечным темам: освобождение территорий, народов



дольше он может продержаться на плаву.

Weapon — тот тип оружия, которое ваш персонаж будет использовать всю игру. Это может быть лук, мушкет и так далее.

Кроме того, ваши доблестные воители могут иметь специфические очень полезные навыки. Кто-то, например, умеет на пустом месте возводить баррикады, а кто-то может незаметно подобраться к врагу и устроить ему веселую жизнь. Вот только некоторые из этих умений.

Camouflage — камуфляж. Может достигать такого мастерства, что обладающий этим искусством воин становится почти незаметным для противника.

Language — знание языков. Позволяет обрабатывать противника и нередко приносит бескровные победы.

Map Reading — искусство чтения карт (причем не всегда своих).

Кроме того, существуют таланты, умеющие управлять животными, причем дело это идет у них под лозунгом «Все для фронта, все для победы!» Представьте себе такой эпизод: ничего не подозревающий супостат сидит у костерка, а подвластный вам мишка косолапый подходит к нему и... !!!

Кроме топоров и луков с разной убойной силой, в игре присутствуют всякие интересные предметы. Например, Explosive (взрывчатка), которую можно швырнуть в противника; Glasses (очки), повышающие меткость стрельбы; Rabbit foot (лапка кролика) — талисман, берегущий своего хозяина от пуль противника; Fresh clothes (чистая одежда), если игрок переоденется в нее, то его боевой дух ощутимо поднимается. Еще можно упомянуть множество различных предметов, предназначенных для изготовления ловушек, для защиты от неприятеля и так далее.

ваться вам придется в одиночку). Рекрутировать вы можете не только уникальных и неповторимых, но и простых солдат, слоняющихся по форту. Между прочим, в этом деле очень опасно переусердствовать: чем меньше солдат вы оставите в крепости, тем больше шансов на то, что напавшие в ваше отсутствие враги порешат оставшихся воинов. Короче говоря, надо оставлять охрану.

В процессе прогулок по карте вам будут встречаться различные представители фауны: медведи, еноты, волки, крысы. Медведи обычно нападают на ваших солдат

и бойцов, захваченных противником (то есть наступательные операции) и защита собственных земель, гарнизонов и дружественных индейских племен (естественно, от аналогичных действий противника). К этому эпосу, творимому не без вашего участия, подмешиваются некие разведывательные операции (наверно, не без участия интеллидженс сервис и скюрте, существовавших уже тогда).

В заключение можно сказать, что эта игра является еще одной из стратегий в реальном времени, которых в последнее время развелось очень много. От обычных стратегий ее отличает то, что здесь присутствуют ролевые признаки (естественно, что этот ход разработчика добавляет увлекательности). Персонаж, воспитанный собственноручно, намного интереснее обезличенного солдата, в результате игра для любителей этого жанра покажется довольно интересной. Еще можно сказать, что игра своим внешним видом и организацией игрового процесса (застрелил медведя, продал шкуру, получил деньги, купил порох со свинцом и так далее) напоминает «Аллодов». Так что фанаты «Аллодов» (да и не только они), несмотря на слабоватое графическое исполнение, получают от игры некоторое удовольствие!



Double Dragon...
У игроков старшего поколения (тех, которым за 20) эти слова вызовут щемящую ностальгию по молодости, по временам, когда люди играли на XT и Spectrum в гениальные, особенно по нынешним меркам, игры. О трехмерности никто и не думал, десяток игр умещался на дискете или даже аудиокассете, а звук в игре ограничивался возможностями PC-скриптера. Именно тогда появился, сперва на Spectrum'e, а потом и на PC, Double Dragon. Идея была проста, как грабли: нужно было идти по улице, бить врагов, которые набегали со всех сторон, подбирать дубины и камни и опять бить, бить,

Паспорт

Жанр: 3D-файтинг
Разработчик: Core Design
Издатель: Eidos Interactive

Системные требования:
ОС: Win95
Процессор: P 100/166 МГц
RAM: 16/32 Мбайт
CD-ROM: 4x/8x
3Dfx



Чем отличается уличный хулиган от уличного же бойца? Очень просто... культурой бития.



Чем мы хуже Чаков с Норрисами. Да и, вообще, он первый начал.

FIGHTING FORCE

А еще доктор...

бить... Были боссы уровней, но скорее как способ дать возможность игроку понажимать на какие-нибудь еще кнопки, помимо «Strike» и «Kick». (В основном при встрече с боссом надо было давить на «Run».)

Игра сразу стала хитом, ее перевели на игровые автоматы, и почти пять лет в Double Dragon играл весь мир. Как грибы, множились клоны, но ни один не мог побить популярности своего прародителя.

Пришла эпоха полигонов. Появились ремейки многих старых игр, сделанные с учетом возможностей современной технологии. Дошла очередь и до Double Dragon. Его конкретно переделали, вставили новых главных героев и назвали Fighting Force. Прodelала все это компания Core Design.

Fighting Force — это клон Double Dragon. Это не подлежит никакому сомнению. И это хорошо, черт побери!

Дело Штирлица бессмертно

На дворе 2001 год. Вы — сотрудник Специального отряда Особого назначения. Вам нужно задержать

Налево махну — улочка, направо — переулочек.



злодея по имени Доктор Зенг. Этот самый Зенг ждал конца света, который, по его расчетам, должен был наступить в 2000 году. Когда конец света не наступил, Зенг расстроился и решил организовать его самостоятельно. Вы должны остановить злодея, пока он не совершил непоправимое.

Вертолет Спецслужбы доставит вас к небоскребу Зенга. Дальше придется рассчитывать только на себя. Или только на себя и своего товарища, если включена игра вдвоем.

Скажи мне, кто твой друг, и я скажу, кто ты

В Fighting Force четыре персонажа — два парня и две девушки. Особенно приятно то, что различаются герои не только внешним видом. Каждый персонаж — это ярко выраженная личность, которую стоит описать поподробнее.



Алана Маккендрик (Alana McKendrick). Крепкого телосложения девушка в шортиках. Удары не особенно сильные, но передвигается быстро. Тяжелые предметы бросает недалеко.

Хоук Менсон (Hawk Manson). Этого товарища можно назвать «среднее арифметическое». Он не особенно сильный и не очень быстрый. Рекомендуется опытным игрокам для усложнения жизни.

Бен Джексон (Ben Jackson). Самый натуральный слон. Двигается медленно, но от его удара все ложатся сразу. При игре за Бена ногами бить не имеет смысла: связка ударов рукой прошибает любой блок. С трудом дерется в окружении.

Мэйс Дениелс (Mace Daniels). Лучший персонаж в игре. Ее скорость компенсирует все другие недостатки. Играя за нее, вполне

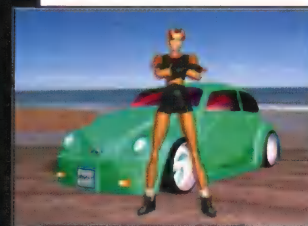
персонажа оказывается намного важнее силы или выносливости.

Отбросы общества

Враги в Fighting Force меняются в зависимости от местности. В гостинице это портье и охрана, в парке — местное хулиганье, на военной базе — десантники. Оппоненты делятся на три категории.

Враг обыкновенный — стандартных габаритов мужик. Его одежда меняется в зависимости от уровня. Бывает с пистолетом, ножом, палкой или бейсбольной битой. Ходят враги, как правило, толпами по 3–7 человек. Легко убиваются, но опасны своим количеством. Их стиль атаки: окружить со всех сторон и одновременно бить. Иногда

кидаются мусором типа



можно пройти всю игру, не используя спецприемы.

Играть проще девушками. Особенность Fighting Force заключается в том, что скорость

бочек, мусорных баков и т. д.

Враг накачанный — очень большой и широкий мужик. Появляются качки только парами, всегда одеты в черные костюмы.

Один обязательно несет в руке стальной прут. На уровнях сложности easy и normal никакой проблемы не представляют. На уровне hard — главная головная боль в игре. Если еще на normal враг накачанный после первого попадания уходит в глухую защиту, изредка вяло отбрыкиваясь, то на hard он непрерывно атакует, старается зайти со спины, с трудом умирает — в общем, ужас!

Боссы уровня. В игре их четыре: Driver, Ехо, Jetfighter и самый главный плохиш Dr. Zeng. Driver — здоровенный мужик в оранжевом костюме с топором. У него надо быстро отнимать топор и этим топором его долбить до победного конца. Ехо — товарищ с железными руками. Живет в метро,

хорошо ставит блоки. Убивается прыжками. Jetfighter — хрупкая девушка с ракетным ранцем за спиной. Все время взлетает и приземляется за спиной у игрока. Ее нужно зажать в угол и там бить без перерывов руками. И только руками, так как из под ударов ногой она успешно выворачивается. Dr. Zeng — самый главный и самый опасный. К ударам относится наплевательски, а сам одной связкой может вынести треть жизни (на hard). Его просто надо долго-долго бить всеми конечностями. Если повезет, то рано или поздно вы его заберете.

Помимо перечисленных недругов в игре несколько раз встречаются мотоциклисты, которых надо выбить ногой из седенья, и вертолет, от которого надо просто убежать и спрятаться за автомобиль.

Ноги, крылья... Главное — топор!

Приемы в игре не отличаются особым разнообразием. У каждого героя их семь: удар рукой, удар ногой, подкат и удар по коленкам, удар в прыжке, бросок, удар назад (о нем позже) и спецприем (у каждого персонажа свой). Есть еще несколько промежуточных ударов, вроде пинка в пах, но это сделано только для красоты. Если быстро нажать «Strike» или «Kick» несколько раз подряд, то получится комбинация. Подкат смотрится довольно забавно: игрок с разбега садится на пятую точку и едет на ней некоторое расстояние, сшибая все на своем пути. Этот прием имеет смысл использовать, если надо быстро положить группу ребят, которые кучно стоят. Во всех остальных случаях — неэффективен, так как отнимает слишком мало жизни. Удар в прыжке — выход на все случаи жизни. Именно им валяются боссы уровней и враги накачанные. Выглядит у всех красиво (кроме Бена, тот просто летит животом вперед) и отнимает приличный кусок жизни. Бросок — проще украсть статую Свободы, чем выполнить этот прием. Эффект бросок

Fighting Force —
это клон Double Dragon.
Это не подлежит
никакому сомнению. И
это хорошо, черт
побери!

HAWK MANSON
STATISTICS
Age: 22
Height: 5'7"
Weight: 175
Hair: Brown
Eyes: Green
Vitals: 38-22
IQ: 200

MACE DANIELS
STATISTICS
Age: 17
Height: 5'7"
Weight: 175
Hair: Brown
Eyes: Green
Vitals: 38-22
IQ: 200

BEN JACKSON
STATISTICS
Age: 22
Height: 5'7"
Weight: 175
Hair: Brown
Eyes: Green
Vitals: 38-22
IQ: 200

ALANA MCKENDRICK
STATISTICS
Age: 17
Height: 5'7"
Weight: 175
Hair: Brown
Eyes: Green
Vitals: 38-22
IQ: 200

Вот такие союзнички. С парнями я бы не хотел столкнуться в темном переулке, а вот девчонки...

Go To:

www.station.ru

производит незначительный, так что можно о нем смело забыть.

Спецприем — вещь занятая. У всех героев выполняется нажатием «Jump» + «Kick». Несмотря на разницу в исполнении, эффект производит примерно один и тот же: все вокруг падают, а у вас уменьшается жизнь. Раз десять примените этот удар — жизни как не бывало. Настоятельно рекомендуется использовать спецприемы только в крайних случаях, когда больше уже ничего не остается.

Как бить

Несмотря на ограниченное количество приемов в игре, драки сделаны очень грамотно (в смысле реалистично). Fighting Force можно назвать СИМУЛЯТОРОМ уличной драки. Почему, сейчас поясню.



Противники всегда окружают игрока со всех сторон. Подойти стараются одновременно, освобождают дорогу ребятам с пистолетами. Если бить в прыжке, будут отходить. При повторении одного удара более пяти раз все присутствующие его запоминают, и больше этим ударом вы в цель не попадете. И так далее по списку.

К сожалению, все вышесказанное не имеет никакого отношения к боссам уровней. У боссов AI на



но и СМЕНИТЬ направление и получателя ударов. Пример. Вокруг три человека. Вы начали бить одного из них руками, нанесли два удара, а он упал. Так как третий и четвертый удары в связке самые сильные, то вы просто разворачиваетесь, и эти удары получают товарищ слева и товарищ сзади. Все лежат. Это, казалось бы, незначительное новшество делает игру на порядок привлекательней, чем тот же самый Nightmare Creatures.

Еще одно замечательное нововведение — «Strike back» (удар назад). Персонаж наносит удар назад, разворачивается и бьет еще два раза. Если бы не этот фокус, то играть было бы намного сложнее. Надо заметить, что когда оппоненты активно молотят по спине, все связки прерываются на первом ударе. Поэтому возможность, не тратя времени на разворот,



нуле, драться с ними долго и скучно. Победа над ними зависит не от мастерства, а от вашего везения и силы пальцев: выжимать комбинацию из трех кнопок (необходимое условие для исполнения удара в прыжке) в быстром темпе 5–10 минут довольно тяжело. Поэтому удовольствие получаешь в основном от драк с рядовыми противниками.

Программисты из Core Design сделали простую, но совершенно гениальную вещь, которая полностью меняет всю игру. Во время выполнения связки или приема персонаж сохраняет подвижность! Поняли? Нет? Сейчас поясню.

В любом другом аркадном файтинге (например, в Nightmare Creatures) связка ударов выполняется строго по прямой. Начал бить и бьешь, пока связка не кончится или в стенку не упруешься. Это ничего, что оппонент умер после второго удара, а остальные недруги вас долбили по спине, пока вы с блеском исполняли остаток комбинации в шесть ударов — главное, красиво!

В Fighting Force во время исполнения связки вы можете не только прерваться в любой момент,

треснуть соседа сзади по шее, чтобы он хоть на пару секунд отстал, очень кстати.

Чем бить

Помимо собственных конечностей в игре активно используются разнообразные предметы. Использовать их могут и противники, поэтому если вы не подберете дубину, то это сделает кто-нибудь еще. Оружие в игре делится на три группы: ручное (палки, стальные прутья, топоры, бейсбольные биты, ножи, бутылки), огнестрельное (пистолеты, винчестеры и гранатометы) и взрывчатое (гранаты и тротилловые палки). У ручного оружия существует лимит ударов: через определенное количество попаданий по вам или противнику оно исчезает. У огнестрельного — определенное количество патронов. Что касается гранаты — она или уже взорвалась, или еще нет.

Важно и то, что ручное и огнестрельное оружие, которое есть у врагов, желательно отнимать



Не одной только грудью — руками, ногами и подручными средствами дорогу проложим себе. А пусть не застят!

неиспользованным, так как патроны могут тратить и противники. Стрелять при этом будут в игрока, так что, сами понимаете, зевать при виде мужика с гранатометом не стоит.

Оружие в Fighting Force можно добыть двумя способами: отнять или найти. Искать нужно везде. Разбивайте все, что можно разбить, и в первую очередь — автомобили. Только в багажниках машин можно найти такую полезную вещь, как гранатомет.

Под ноги смотри!

Из поверженных врагов иногда выпадают бонусы. Это или здоровье, или очки. Подбирать их надо быстро, потому как через некоторое время они исчезают. Если игрок набрал определенное количество очков, то ему дают еще одну жизнь.

Разбивайте автоматы с кока-колой и деревянные ящики, там лежат банки с газировкой и аптечки — источники здоровья.

Не хлебом единым жив человек

Графика в Fighting Force неплохая. Дизайн уровней очень хорош: все бэкграунды

прорисованы с большой любовью и старанием. Каждый уровень оформлен с полным соблюдением «правды жизни»: метро похоже именно на метро, а резиденция злодея — на резиденцию злодея, а не на детский сад. Текстуры подобраны старательно, нет излишне ярких красок и слишком темных углов. В общем, всего в меру.

Решив внести в игру некоторый элемент «нелинейности», программисты из Core Design сделали в игре два места, где нужно выбрать, куда пойти дальше: направо или налево. Принципиально это ничего не меняет (потом, как ни крути, все равно окажешься на острове Доктора Зенга), но все равно приятно.

И персонажи, и враги тщательно смоделированы



с использованием технологии Motion Capture. Двигаются плавно, на попе ездят естественно. Есть, конечно, некоторая угловатость, но это связано только с ограничением производительности 3Dfx. Кстати, о птичках. Без вышеуказанного девайса игра не заработает в принципе. Так что если еще кто не

И самую сказать, драки сделаны очень грамотно (в смысле реалистично). Fighting Force можно назвать СИМУЛЯТОРОМ уличной драки.



купил, то... сами понимаете, надо покупать! О качестве движка можно судить и по тому, что заставки в игре сделаны именно на нем. Причем впечатление оставляют очень приятное и гармонично вписываются в игру. В общем, если видели Tomb Raider, то графику Fighting Force представить себе сможете.

Звук как звук. Ничего особенного. А вот музыка подкачала: невнятная очень и не соответствует настроению игры.

Control yourself

Fighting Force поддерживает любые (или почти любые) джойстики и позволяет переназначать управление на кнопках. Делать этого не надо, так как управление по умолчанию подобрано превосходно. Особенно это становится ясно при

игре вдвоем, когда даже во время самой крутой драки пальцы не путаются ни при каких обстоятельствах.

Шли мы как-то с другом

Multiplayer'a в Fighting Force не предусмотрено. Зато можно играть на одном компьютере вдвоем. Играть вдвоем в два раза легче, чем одному, так как количество противников на уровне не зависит от количества играющих. Побить друг друга не удастся, но зато можно застрелить напарника из гранатомета. Кстати, в режиме игры вдвоем проявляется один из немногих недостатков игры: камера пытается удержать в поле зрения обоих игроков, и у нее это не всегда получается. В остальном претензий нет.

Ну что тут сказать?

Игра хороша. Несмотря на некоторую упрощенность боя, играть интересно. Пройти Fighting Force можно минимум четыре раза, так как каждый персонаж приносит что-то новое в игровой процесс. Покупайте, ставьте и наслаждайтесь.



Движения героев впечатляют. Еще больше впечатляют противники, когда они «получают свое».



Проект FFVII был с большой помпой реализован компанией PlayStation. Он осуществлялся под звуки фанфар, с демонстрацией телевизионных рекламных роликов и огромных рекламных щитов на автобусных остановках и рядом с метро. В течение многих месяцев FFVII, казалось, была единственной игрой, которую выпустила PlayStation.

Для тех геймеров, кто уже имел удовольствие поиграть в нее, это действительно важное обстоятельство. Сюжетная линия и удивительно высокий уровень производства, заложенные в игру, держат вас в напряжении около 30 часов. В течение этого времени вы стремитесь «пройти» ее от и до, а потом сразу, без перерыва, еще

Паспорт

Жанр: RPG
Разработчик: Square Soft
Издатель: Eidos Interactive

Системные требования:
OS: Win95/98
Процессор: P 133/166 МГц
RAM: 16/32 Мбайт
CD-ROM: 4x/8x
3Dfx, Gamepad



Сказочные ландшафты и урбанистические пейзажи мирно сосуществуют в FFVII

FINAL FANTASY VII

Фантазия. Седьмая. Опять последняя.

раз. И все это только для того, чтобы испытать разнообразные опции.

PC-перевод FFVII, по сути, тот же продукт, что и версия PlayStation, а это придает им обоим величайшую силу и в то же время сокрушительную слабость. Очевидно, наибольшее внимание было уделено графическому построению

Вот с интерфейсом плохо. Совсем плохо. Зато нарисовано красиво. Очень красиво.



игры, и в итоге равноценно важные критерии — звук и интерфейс — пришли в полный упадок.

FFVII рассказывает историю о молодом наемнике по имени Клауд. В предисловии к игре Клауд нанимается в Эвэлэнч — отряд революционеров, занимающийся саботажем заводов, принадлежащих гигантским корпорациям, чтобы собрать с планеты всю энергию. Клауд является экс-служащим фирмы «Шинра», входящей в одну из таких корпораций. И в то время, как члены Эвэлэнча строят честолюбивые планы, Клауд, кажется, обдумывает замыслы финансовые. В первой части игры Клауд работает вместе с Эвэлэнчем в городе Мидгаре, расположенном на возвышенности, и в тупцобах, приоткрывшихся внизу. Из-за событий, которые там произошли, Клауд должен рисковать вдали от Мидгара, странствуя по всей планете...

Вот здесь-то и начинается самая интересная и сложная часть этой истории. Сложность составляет основу всей игры, является ее сердцем, а потому слишком подробное описание истории сведет

на нет весь интерес к игровому процессу.

Однако не только сюжет делает FFVII такой захватывающей. Не менее интригующими оказываются и персонажи этого рассказа. Все главные действующие лица располагают интересными мотивациями своих поступков и своей историей. В игре уделено много внимания портретам персонажей, их характерам. И, конечно, самое основное место занимает в этом ряду Клауд. Итак, не стану подробно расписывать содержание, чтобы не испортить вам ненароком настроение сыграть в FFVII, и буду краток: Клауд — самый интересный и сложный в этой игре характер.

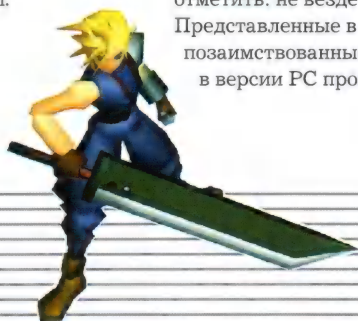
FFVII использует множество различных стилей, в зависимости от события и места действия. Когда вы бродите по городам, игра идет в стиле Alone in the Dark, и в разных местностях применяются разные углы зрения. Если вы смотрите на карту мира, то открывающийся вид предстает перед вами с высоты птичьего полета. В обоих случаях ваше присутствие (один из трех возможных характеров)

представлено единственным персонажем, обычно Клаудом.

Бои в этой игре — гибриды real-time и turn-based. В режиме реального времени битва требует пространства, чтобы было где развернуться, но не стоит забывать и о том, что время тоже не пустяк. В реальных условиях оно потребует вашему персонажу, чтобы совершать какие-то движения. Это своего рода сценарий «лучшего из двух миров», и ваша обязанность действовать быстро.

Система магии настолько сложна, что не поддается простым объяснениям.

Итак, приступим. Ваши подопечные могут быть экипированы Материей. Различные типы Материи обладают различными свойствами. Некоторые из них



простые, они в PC-версии смотрятся невероятно! К сожалению, все остальное чуть худшего качества. Музыкальное оформление — MIDI, так что качество исполнения зависит от возможностей воспроизведения вашей звуковой карты MIDI. Если принять во внимание огромное количество современных звуковых карт, то ясно, что использование устаревшего MIDI в FFVII «не есть хорошо». И в результате очки, заработанные игрой на острой сюжетной линии и ее захватывающем рассказе, теряются из-за откровенно бедного озвучивания.

Говоря о графике, стоит отметить: не везде она превосходна. Представленные в игре вырезки, позаимствованные из PlayStation, в версии PC прокручиваются



По такой красотище и кнопками... Жёстко это, господа разработчики.

Конечно, в игре есть и еще некоторые проблемы, но они возникли исключительно из-за

позволяют лечить ваших героев во время боя, другие созывают божеств для сражения с вашими противниками, а третьи приводят в действие заклинания или наделяют ваших персонажей новыми свойствами.

Одна Материя может быть соединена с другой Материей для того, чтобы они смогли обмениваться свойствами. Поскольку в процессе игры ваш герой приобретает некоторый опыт, то вместе с ним становится «опытнее» и Материя. Это дает некоторые преимущества, как то: заклинания становятся более сильными и действенными, а эффект от них — более длительным. Есть и другие плюсы в таком симбиозе Материй, но о них вы узнаете сами, сыграв в FFVII. Вообще как только вы поймете схему действия Материи, можно сказать, что ключ к игре у вас в кармане. (На самом деле, признаюсь, магия работает в этой игре очень элегантно.)

С эстетической точки зрения, PC-версия FFVII превосходит версию PlayStation только в одном — в графике. С поддержкой 3D-акселератора персонажи этой игры выглядят более живыми, они лучше прорисованы и реальнее двигаются. Больше всего от этого выигрывают сцены поединков. Достаточно

через AVI-файлы и имеют низкое разрешение и размытость.

Интерфейс для выбора меню, который неизбежен для контроллера PlayStation, представлен здесь целиком. Никаких «горячих клавиш», ничего! Если вы возьметесь играть без пульта, вам придется использовать цифровые клавиши на клавиатуре, а это не очень приятно. Вы, конечно, можете переменить кнопки управления, но тогда опции меню поставят вас в тупик. Вы с трудом разберетесь, какую именно функцию выполняет та или иная клавиша. Что ж, обобщим все вышесказанное и подведем итог. Садясь за компьютер с целью окунуться в захватывающий мир FFVII, запаситесь заранее игровым пультом.



Впрочем, наибольшее внимание было уделено графическому построению игры, и в итоге равноценно важные критерии — звук и интерфейс — пришли в полный упадок.



самой природы эрпэгэшной консоли. Многие несоответствия покажутся странными тем геймерам, которые с ними никогда не сталкивались. Например, отсутствие возможности сохраниться в любой момент, редкие внезапные стычки, которые возникают без предупреждения и будоражат кровь, а также несколько странные, мягко говоря, моменты в поединках, когда огромные монстры, палящие из своего громадного орудия, наносят до обидного мало вреда, в то время как ваш персонаж производит вдвое больше разрушений, ударив один раз кулаком.

В общем, окончательный приговор таков: PC-версия FFVII могла бы и, возможно, должна была бы быть лучше, чем ее дубликат в PlayStation.

Тем не менее это не так. Сам рассказ восхитителен, поединки впечатляющи, что вкупе с неплохой графикой дает достойный шанс фанатам ролевой игры или фанатам жанра adventure, которые не возражают против небольшого action.

Возможно, мы несправедливо критикуем FFVII за то, что она недостаточно великолепно сделана, но все-таки трудно не думать о том, что версия, «перешитая» специально для PC, могла бы быть играбельнее.

Нам снова предлагают пообщаться с мертвецами, снова пытаются «объяснить», что покинутое душой тело способно на движения и мысли. В который раз эта надоевшая тема опять появляется на экранах наших мониторов. На этот раз «байки из склепа» выдает фирма SegaSoft, которая ужасно любит делать страшилки про восставших из могил мертвецов, зомби и тому подобную гадость. Что же нас ожидает на этот раз? Судя по названию, ничего приятного. Белых и пушистых зверушек и птичек на горизонте не наблюдается, а ожидаются нехорошие позеленевшие зомби, которые горят желанием отведать вас на обед или на ужин.

После просмотра довольно невнятного видеофильма мы понимаем,

Паспорт

Жанр: стратегия
Разработчик: Ingames Interactive
Издатель: SegaSoft Networks

Системные требования:
ОС: Win95
Процессор: P 133/200 МГц
RAM: 16/32 Мбайт
Звук: 16-битная звуковая карта
CD-ROM: 4x



Flesh Feast — довольно симпатичная страшилка, если можно, конечно, допустить такой оборот.

Прогулки по острову оживших мертвецов — что может быть романтичнее.



FLESH FEAST

Верните мертвецов в могилы!

что произошло нечто ужасное. В результате взрыва на химическом заводе ядовитые испарения производящихся там химикатов пробудили к жизни мертвецов, закопанных по всей прилегающей территории. Вас, естественно, посылают разобраться, что же произошло. Здесь-то и начинается действие игры.



Активная камера может перемещаться, позволяя самому выбирать ракурс.



К слову говоря, оно разворачивается на острове под названием Nasat. Предыстория острова ничем особенным не выделяется, так как на нем живут люди и ведется некоторая хозяйственная деятельность, и происходит она на соответствующих объектах: в доках, отелях, госпиталях, на кладбище и т. д. Сейчас, после пресловутого взрыва, там гнездится мерзость, с которой вам и предстоит сражаться. Короче говоря, в процессе прохождения вы посетите множество различных мест. Разнообразие уровней довольно большое.

Каждое удачное прохождение открывает следующий уровень. Например, после прохождения доков вы получите доступ к лаборатории и секретной базе. Можно либо выбрать один из этих уровней, либо направиться в следующий сектор. Таким образом, пройдя все уровни и подуровни, вы получите доступ к финальному уровню, где и находится главное зло, которое управляет всем этим безобразием.

Вы можете начать играть, выбрав себе героя, входящего в одну из групп персонажей, которые находятся в разных концах острова. Приведем несколько примеров.

Стивен Мак Клайн — начинает игру на кладбище, причем вы вместе с ним будете разбираться в тайне смерти его друга Ника.

Кэррол Ченг — журналистка из вступительного видеофильма. Действие начинается в аэропорту, в котором вам придется вернуть на тот свет зомби, раскрыть все тайны произошедших событий и сделать самый шикарный репортаж в своей карьере.

Агент Вильямс — действие начинается в доках. Агенты направлены на остров по заданию правительства и должны выяснить суть происходящего. Вместе с агентом вы расследуете это запутанное дело, заодно кроша мертвецов в капусту.

Для облегчения начального прохождения уровней приведем несколько примерных вариантов прохождения.

Стивен, как вы помните, начинает свое путешествие на кладбище, но, к счастью, не шагающим мертвецом, а вполне нормальным человеком. Перво-наперво поищите белый ключ, причем лежит он в центральной части кладбища. Если ориентироваться по карте, то это в нижнем левом углу. Найденным ключом надо открыть запертые ворота. Проче-

лав эту нехитрую операцию, вы закончите уровень.

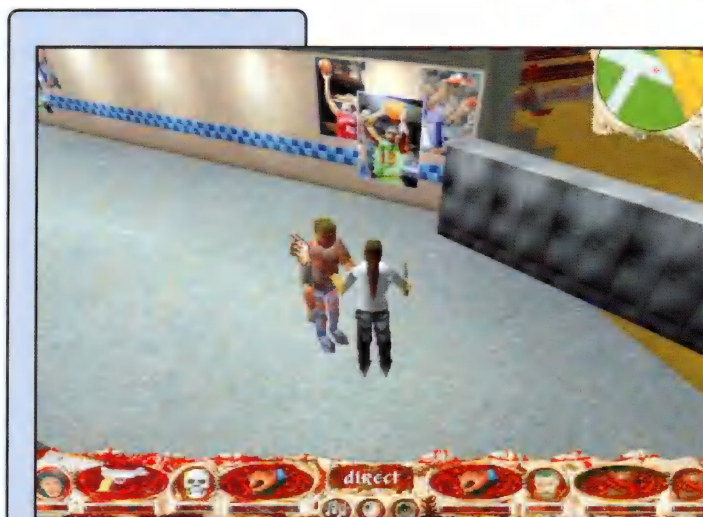
Следующий уровень — ферма. Попад туда, первым делом надо найти Crowbar (лом), причем сосредоточьте поиски в нижнем правом углу карты. Им надо будет «открыть» замок, висающий на воротах.

Переходим на следующий уровень — город. Желательно сразу отыскать бомбу с часовым механизмом (time-bomb), а заниматься этим надо в нижнем левом углу карты. Обнаружив бомбочку, надо швырнуть ее в грузовик, загораживающий дорогу. Если вы встали правильно, то грузовик взорвется и путь на следующий уровень будет свободен. В случае промаха потраченная бомба объявится на прежнем месте. На этом пояснения заканчиваем, дальше вам предоставляется удовольствие проходить все самим.

Теперь опишем пару уровней за Кэррол Ченг. Во вступительном ви-

до будет открыть ворота, в правой части карты. Следующим «ключом» станет бомба с часовым механизмом в нижнем правом углу. Она должна «открыть» главные ворота.

Третьим персонажем является агент Вильямс. Как вы помните, свое расследование он начал в доках, а сейчас надо ему помочь. Сразу бегите искать канистру с бензином, является она в верхней части карты рядом с большим зданием. Далее вам предстоит найти ломик — вы увидите его рядом с кораблем под названием «Leblia». Сей нехитрый инструмент поможет вам сломать замок на воротах в нижнем левом углу карты. Пройдя чуть подалее и увидев лодку, заправьте бензином ее мотор и выходите в море — теперь можно перебраться на другой берег. Там вас ждет уже хорошо вам знакомая бомба с часовым механизмом. Это чудо человеческой мысли используйте на закрытых воротах и сваливайте отсюда подалее.



Вот здесь крайне желательно мастерское владение бензопилой. Р-р-раз и готово!

неплохая, но расходующая патроны с ужасающей скоростью. Кроме того, есть и обычные пистолеты и винтовки, а также довольно экзотические виды оружия. К ним относятся бензопила. Любимица американских

деофильме она и ее команда телевизионщиков показаны в аэропорту (он и является уровнем) в качестве участников известных событий.

Для прохождения уровня вам надо с движущейся ленты багажного транспортера взять голубую карточку (багажное отделение расположено в центре карты). После совершения этого действия пройдите на второй этаж, возьмите желтую карточку, которая лежит в дальнем левом углу карты. Теперь наступает время их использования. Сначала при помощи желтой карточки вы открываете железные двери, рядом с детекторами металла. Далее, пройдя через автостоянку, вы используете ее голубую сестру — она открывает ворота, и путь становится свободным. Кстати, эскалаторами и транспортерами можно управлять, нажимая кнопки, находящиеся в основании.

Следующий уровень — отель. Сразу же после появления направляйтесь на стоянку, расположенную в левом верхнем углу, где предстоит найти Gas Can (канистру с бензином). Бензином надо заправить мотор в лодке, она доставит вас на островок, недалеко от берега. Найдя там красную карточку, снова садитесь в лодку и возвращайтесь назад. Ваша находка откроет двери танцевального зала в нижней части отеля. Теперь остается подъем на крышу и поиск розового ключа, которым на-

Следующий уровень называется секретной базой. Попад туда, направляйтесь к воротам и возьмите там Grenades (гранаты), после чего с их помощью разделайтесь с воротами. Далее отправляйтесь к трем длинным зданиям и найдите там желтый ключ. Ступайте в правый верхний угол карты и поищите синий ключ, он откроет хранилище оружия. Желтый ключ предназначен для здания в правом углу карты, в котором лежит темно-красный ключ. Откройте с его помощью здание в центре карты. Войдя внутрь, увидите серый ключ — естественно, его надо взять с собой. Использовать его придется в нижнем правом углу карты. Для завершения уровня взорвите 8 цистерн с химикатами. Дальше придется самим пройти еще 2-3 уровня, но это будет уже не так сложно.

Теперь пришло время написать о самом интересном, то есть об оружии. Средств для уничтожения армии мертвецов предоставлено больше чем достаточно. Очень разнообразно огнестрельное оружие, к которому относится всеми любимый АК-47, сам факт его присутствия вселяет уверенность и создает солдатский уют. Присутствует и не менее родной «шот-ган», запомнившийся игрокам еще во времена DOOM, его убийная сила весьма впечатляюща. Есть также UZI, вещь



На этот раз «байки из склепа» выдает фирма SegaSoft, которая ужасно любит делать страшилки про мертвецов, зомби и тому подобную гадость.



триллеров пилит мертвецов как дрова, причем этот кошмар сопровождается зверскими звуками и морем крови. Есть и другие виды оружия: бейсбольная бита, сносящая любого вурдалака с трех ударов; тонфа — оружие американских полицейских, в драке работающая слабовато; кусок цепи — инструмент не самый сильный, но для начала сойдет; большой молоток — временный заменитель более серьезных средств.

Теперь опишем, что же представляет собой Flesh Feast в техническом плане. Это типичный экшн от третьего лица, в котором камера, демонстрирующая нам действия персонажа, висит за его спиной. В игре мы можем менять тип обзора. В общем, если вы играли в популярный Tomb Raider, то все поймете. Нажав F9, можно переключить камеру так, чтобы она показывала вид сверху, а можно переключить на вид из-за спины (что несколько предпочтительней). Игру поддерживают все Direct3D-акселераторы с 4 Мбайт памяти. Без ускорителя вполне можно обойтись, но тогда вам понадобится довольно мощный компьютер.

В целом, пожалуй, игра понравится любителям жанра экшн. Если вдобавок ко всему вы еще любите ужастики, то тогда Flesh Feast станет вам очень дорога.

Если бы FSS'99 имел убедительный gameplay, феерическую графику или ультрареалистичный AI, я бы осмелился сравнить эту игру с EA Sports' World Cup 98. К несчастью FSS'99, ее разработчиков и, главное, пользователей эта игра не обладает ни одним из вышеперечисленных достоинств.

Итак, FSS'99 предлагает прилично выстроенные опции игрового поля, сезонные игры (национальные или международные), чемпионат кубка и режим приобретения практических навыков. К сожалению, игра не соблюдает индоссамент FIFA, поэтому название ни одной из 128 команд (64 национальных и 64

Паспорт

Жанр: Sports
Разработчик: Gremlin Interactive

URL: <http://www.gremlin.com>

Издатель: Fox Interactive

URL: <http://www.foxinteractive.com>

Системные требования:

ОС: Win95
Процессор: P 120 МГц
RAM: 16 Мбайт
CD-ROM: 4x
87 Мбайт на винчестере



Все вроде на месте: и мяч на поле, и штрафные, и карточки... Но...



FOX SPORTS SOCCER'99

ОПАСНЫЙ МОМЕНТ... МИМО!!!



легионерских) не соответствует реальному списку.

FSS'99 поддерживает хороший набор многопользовательских опций, включая режим внесения надписей. Это позволяет собрать

Пару лет назад игра с такой графикой стала бы хитом.



восемь игроков и встретиться через Internet в одном матче, проходящем в вашей машине.

Но вы можете играть и без этого сервера, используя TCP/IP, IPX, серийную или модемную связь. Кроме того, в игре есть интересный режим «сценарий». Он предлагает вам позабавиться со специфическими игровыми ситуациями. Как вам, например, такой вариант? Шотландия должна догнать Испанию, забив всего один гол. Вот только до конца игры осталось всего 20 минут.

Если бы мир еще не видел восхитительные картинки в EA Sports' World Cup 98, графика 3D в FSS'99 могла бы показаться довольно симпатичной. Но... Поскольку мы видели и получше, то нынешнюю хвалить не будем. По сути ее можно сравнить разве что с Worldwide Soccer, выпущенным для «Sega». И в этом контексте победитель как таковой вовсе не обязателен.

И все же надо отдать игре должное. FSS'99 очень корректно

относится к форме национальных сборных, и потому игроки вполне узнаваемы. Команды с привычными цветами таких стран, как Аргентина, Румыния, Южная Африка и Хорватия представлены очень хорошо. Модели игры также вполне приемлемы, но все же не настолько выразительны или хорошо анимированы, как в World Cup 98. Немного разочаровывает анимация голевых моментов, когда вратарь просто медленно оседает на землю почти в каждом случае, чтобы спасти ворота.

FSS'99 имеет несколько хороших ландшафтных картинок и погодных условий, включая следы торможения на поле, появившиеся в результате блокировки. Можно сказать и о нескольких действительно реальных снежных эффектах: каждый игрок оставляет на поле следы, которые впоследствии исчезают. На мой взгляд, эти эффекты со снегом появляются в игре довольно часто, а потому



Свободные удары, угловые и вообще весь набор бросков, обеспечивающий соблюдение правил, строятся ни на чем ином, как на интуиции. Глядя на игроков, снующих в мониторе туда-сюда, у вас, кажется, не будет никакой возможности предугадать, как они поведут себя в той или иной ситуации.



в том направлении, куда нацелен ваш удар. Возможно, некоторые примут это за плюс, приписав данный факт реализму, но мне



очень скоро начинают надоедать. Возможно, со мной это произошло потому, что я сыграл несколько зимних чемпионатов подряд? Кроме множества мелких проблем FSS'99 имеет еще один изъян, который доминирует над остальными. Это режим игры. Для новичков игра в режиме 3Dfx движется так быстро, что игроки выглядят просто комично. В режиме Direct3D движение несколько замедляется, но зато игроки начинают подергиваться, будто их бьет падучая.

AI в этом продукте не плох, но восторгаться тут нечем. Фактически, как только вы положили руки на клавиатуру, вы просто должны регулярно обыгрывать своих оппонентов до соплей на самом легком уровне. Переход к следующему уровню сложности чреват одним хитрым феноменом. Играя на уровне «полупрофессионала», я заметил, что моя команда перестала стремиться забивать голы, используя для этого каждый удар. Вместо этого они с трудом отбивают мяч в том направлении, куда повернуты лицом. А это означает, что вам придется развернуть своего игрока точно

показалось крайне затруднительным бежать вперед и отдавать пас назад (что, в общем-то, довольно часто встречается в живой игре).

И еще. В играх подобного сорта откуда-то появились несуразные нормы. В соответствии с ними ваш компьютер самостоятельно подсчитывает, сколько ваших попыток забить мяч в ворота должны увенчаться успехом. Когда же вы пользуетесь джойстиком, тогда комп

Штрафные бить в FIFA 98 значительно удобнее: подите, догадаетесь, куда сейчас полетит мяч.



управления — воспользоваться «доской», чтобы установить их. Свободные удары, угловые и вообще весь набор бросков, обеспечивающий соблюдение правил, строятся ни на чем ином, как на интуиции. Глядя на игроков, снующих в мониторе туда-сюда, у вас, кажется, не будет никакой возможности предугадать, как они поведут себя в той или иной ситуации. Конечно, вы можете попытаться послать своего игрока туда, где, по вашему предположению, окажется мяч. И он даже начнет потихонечку трусить в том направлении. Но... потом все вдруг странным образом перемешивается и сводится к бешеному нажиманию кнопок в надежде, что хоть кто-то из членов вашей команды сможет дотянуться до отпасованного мяча если не ногой, то хотя бы головой.

Список жалоб на игру FSS'99 можно было бы продолжить, но в общем все сводится к следующему: если вы хотите иметь действительно игровой, визуально приятный спортивный симулятор «соккер», купите World Cup 98 и держитесь подальше от Fox Sports Soccer '99.

В конце восьмидесятых годов, во времена, когда CGA-графика была последним пиком моды, появилась неплохая аркадка под названием Gauntlet. Это была симпатичная стрелялка, в которой четыре персонажа бодро носились по лабиринтам, очищая их от всякой нечисти, и собирали «плохо лежащие» сокровища. Get Medieval представляет собой попытку переделки этой «древней» игрушки под современные аппаратные требования и запросы пользователей.

Золото гномов или золото гномам

Компания Monolith попыталась придать своей игре ауру незауряд-

Паспорт

Жанр: action+RPG
Разработчик: Monolith

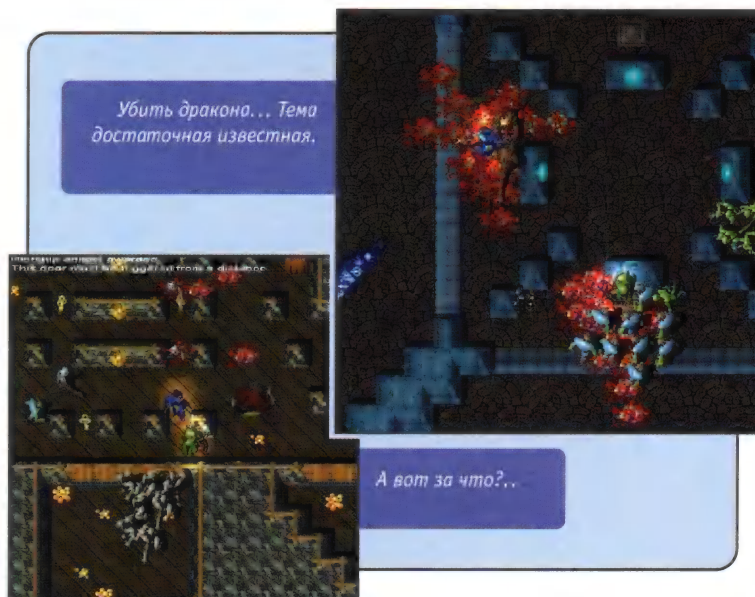
URL: <http://www.monolith.com>

Издатель: Microsoft

URL: <http://www.microsoft.com>

Системные требования:

ОС: Win95
Процессор: P 100/133 МГц
RAM: 16/32 Мбайт
CD-ROM: 4x
Multiplayer: hotseat, LAN, modem, Internet



GET MEDIEVAL

С ВОСТРОЙ ШАШКОЙ СУПРОТИВ НАПАЛМА

ности, слегка приправив ее ролевыми элементами. Но, если разобраться, последних там столько же, сколько мяса в вегетарианском борще. Ничего, кроме обычной суетливой беготни, уничтожения наседающих монстров и сбора стандартных для аркад бонусов, вам в Get Medieval

Вид на подземелья достаточно забытый. И это после Diablo-то.



не встретится. Да и предыстория игры особым блеском не обладает.

В тридевятом царстве, тридесятом государстве жил да был добрый король Аарон. Правил он своей страной мудро и справедливо, вот только никак ему в военных делах удача не сопутствовала. Его армии проигрывали сражение за сражением, и надежды на улучшение сложившейся ситуации не было. Вдруг в один прекрасный день короля осенила «тениальная» идея. Решил доблестный правитель зачислить в свою армию драконов. Заместо танков, надо полагать. Сих огнедышащих рептилий, проживавших на территории королевства Аарон, было очень мало, а точнее — один, да и тот женского пола. Зато у Дарамил (так звали дракониху) было несколько маленьких, только что вылупившихся из яиц драконят. По задумке короля, именно маленькие драконята и должны были пополнить ряды его доблестных рыцарей. Сказано — сделано, на поиски гнезда Дарамил была отправлена целая экспедиция.

Гнездо нашлось, да только маленькие рептилии не желали записываться в рекруты и оказали пришельцам достойный отпор. В разгар боя появилась и сама дракониха-мать. Дальше все просто: все решила огневая мощь. Экспедиция была выжжена на корню. Уцелел лишь один боец, который смог вернуться во дворец и поведать о случившемся. В срочном порядке на место битвы отправили целую армию, но Дарамил и след простыл. Оказалось, что в бою один из рыцарей достаточно тяжело ее ранил, и она улетела залечивать раны.

Через пару месяцев, когда все уже и думать забыли об этом печальном инциденте, озлобленная монстрюга появилась вновь. Но на этот раз Дарамил прибыла не одна, а с целой армией союзников, состоящей из стандартного набора сторонников темных сил: нежитей, гигантских пауков и всяких других тварей. Войска короля не смогли найти адекватных аргументов и капитулировали после первого же проигранного сражения. За пару дней королевство Аарона было полностью разорено и разграблено.



Бегайте по уровню, режете и стреляете. Подбираете бонусы или что у них там. Короче, все как всегда.



если эльф может таскать с собой огромную вязанку стрел, а магия — целую связку непонятных голубых «фитюлечек», заменяющих ей оружие, то откуда у амазонки и варвара столько холодного оружия? Этот риторический вопрос особенно относится к последнему, ведь такой топор не то чтобы бросить, им взмахнуть страшно. Почему нельзя было сделать двух персонажей, предпочитающих дистанционное оружие, и двух, бьющихся в ближнем бою, как и было обещано несколько месяцев назад, не понятно.

Магия — это отдельный разговор. Помните «мегабому» в Raptor'e? Так вот здесь то же самое: большой «бум» и на экране никого нет. Самое обидное, что магия у всех персонажей совершенно одинаковая.

Вот, собственно, и вся «ролевая кожа», которая слзит с

Естественно, что в такой ситуации появилась экстренная нужда в отряде супергероев, способных изгнать захватчиков. За освобождение государства и голову злобной драконихи была назначена приличная награда — царский престол. Ну кто откажется от царского престола? Практически сразу же и объявилась четверка героев, предложивших свои услуги.



«ролевость» игры. Ан нет, не тут-то было. Да, их, как и было обещано на стадии разработки, четверо и двое из них женщины. У каждого персонажа всего три характеристики: скорость передвижения, сила удара, частота удара. Но, несмотря на различные показатели в данных графах, только варвар и эльфийский лучник являются яркими индивидуальностями. Первый выглядит, как слон, вооруженный Butcher's Cleaver'ом. Ходит ме-е-едленно, топор кидает с такой же скоростью, зато если монстры выстроятся в ряд — из них не выживет никто.

Лучник бежит, как Майкл Джонсон, и стреляет со скоростью хорошего пулемета. Каждая стрела наносит не очень большой ущерб, но так как при одном нажатии клавиши «огонь» их вылетает чуть ли не дюжина, то проблем не возникает.

Магия и амазонка, больше похожая на паладина в полном доспехе, практически не отличаются друг от друга ни по скорости передвижения, ни по убойной силе оружия. Амазонка очень смешно «разражается» бесконечным потоком мечей, метаемых в сторону противника. И



игрушки, как с вареной картофелины. После такой «зачистки» остается обычная аркадка в жанре top-down.

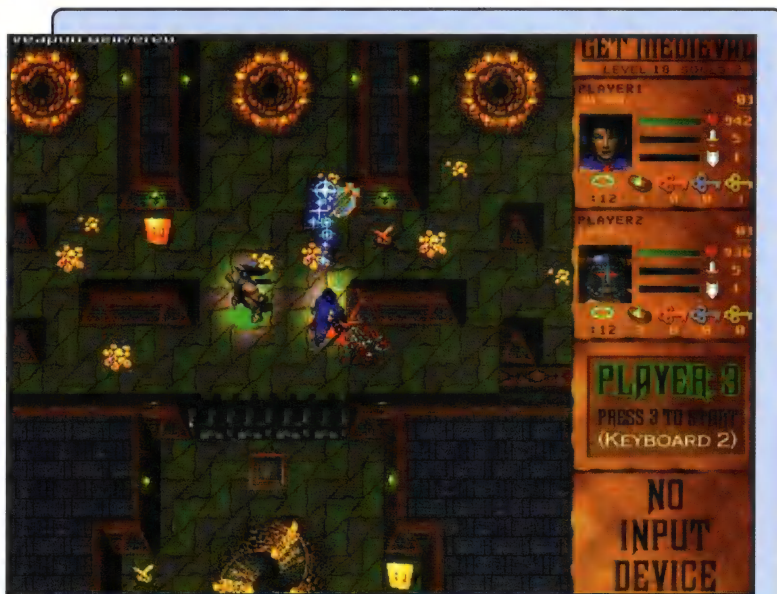
С аркадными элементами в Get Medieval дела обстоят немного лучше. В лабиринте валяется золото (дополнительные очки), ключи и разнообразные специальные бонусы. Ключи используются для открывания дверей и сундуков, а power-up'ы «преумножают» боевую мощь

Где ключ к сундуку?

Вам предстоит взять под свой контроль одного из четырех персонажей и отправиться в некоторое абстрактное подземелье, чтобы умучить чешуйчатую гадину до смерти. Но только зачем идти в это подземелье и как туда втиснулась огромная дракониха, не совсем понятно. Вроде бы она престол захватила и во дворце живет, ну да ладно.

Персонажи, в роли которых вы сможете изгонять зло и сражаться за престол, одним только своим видом вызывают массу вопросов. Ведь именно в данном компоненте и должна была проявиться





Что это, где это? А важно ли?

здоровья, после чего, по всей видимости отравившись его кровью, умирает. Точно так же можно уничтожать и «домики», генерирующие монстров. Подойдите к ним вплотную и раздавите, заплатив за это пару сотен хитпойнтов. Где-то третья часть врагов атакует издали, кидаясь всякой гадостью, но особых проблем они также не доставляют.

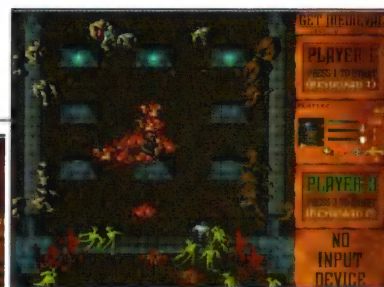
Сундуки вообще очень нежные создания: если вы, не дай бог, попали в него в процессе перестрелки с врагами, он мигает и исчезнет через пару секунд. Точно так же себя ведут и склянки с целительными напитками, поэтому чуть ли не каждый выстрел приходится выверять.

Уровни достаточно слабо отличаются друг от друга; монстры, обитающие на новом уровне, похожи на своих собратьев

результате где-то к пятнадцатому уровню Get Medieval надоедает настолько, что во второй раз запускать ее даже и не хочется. Вот если бы при игре за других персонажей приходилось бы вырабатывать новую тактику, все, наверное, поменялось бы в лучшую сторону.

«День прошел, а ты все жив!»

Единственным достоинством Get Medieval является то, что на одной машине в нее можно играть сразу вчетвером: двое на клавиатуре, двое на джойстиках. Хотя, с другой стороны, пять лет назад такую возможность



персонажей: повышают показатель защиты, увеличивают силу удара. Также достаточно часто встречаются баночки с лекарством, «коробочки» с заклинаниями и прочая стандартная мишура.

У персонажей есть крошечный инвентори, являющийся по совместительству еще и status bar'ом. В крохотном окошке находится портрет персонажа, показатели жизни, защиты и силы удара. Небольшой участок окошка отведен под ключи и магию, над их пиктограммами горит циферка, показывающая количество ключей или «мегабулов».

Игровой процесс очень прост: бегае по уровню, пока не найдете переход на следующий, похожий на некоторое подобие винтовой лестницы. В процессе беготни истребляете монстров, живущих в пределах уровня, и собираете «призы», надежно запертые в многочисленные сундуки. Пока не уничтожены специальные машины по генерации врагов, спокойной жизни у вас не будет, так как новые бестии вылезают оттуда с завидным постоянством. Если монстр доберется до ближнего боя, то «снимает» с персонажа определенное количество очков

В общем, компания Monolith выпустила игру, которая достойна лишь того, чтобы в нее играли только сами «монолитовцы».

с предыдущего как две капли воды; другие разновидности появляются не очень часто. Да и всего их где-то около двадцати видов, что, согласитесь, для сорока уровней не так уж и много. В

восприняли бы «на ура», а сейчас, во времена Battle и Heat Net'ов, особой необходимости в режиме hot-seat нет.

Обещанные красоты графического и звукового оформления так и остались на стадии обещаний. Да, есть 16-битный хайколор и псевдотрехмерность; иногда встречаются потуги на спецэффекты — сундуки мигают, из монстров летит спиритовая кровь. Но из-за невысокой играбельности про качество графики практически не думаешь. Звуки тоже так себе: стандартные «дидж-дидж» и «ой-больно-больно-уже умер».

Существует возможность побродить по подземельям, на скорую руку сконструированных прилагаемым генератором карт, но как-то не очень хочется тратить свое время на столь бездарное занятие, если даже основной «квест» восторгов не вызывает.

В общем, компания Monolith выпустила игру, которая достойна лишь того, чтобы в нее играли только сами «монолитовцы».



В самом конце 1996 года небольшая и никому не известная фирма Actual Entertainment совершает прорыв на игровой рынок с выпуском аркадно-логической игры Gubble. Игра обладает графикой, идеально соответствующей своему духу, великолепными заранее отрендеренными объектами, отличным звуком и музыкой, созданными, похоже, одним и тем же человеком, благодаря чему все это выглядит единым целым и необыкновенно захватывающим игровым процессом. Продукт получил исключительно положительные отзывы в игровой прессе и имел очень высокий уровень продаж. Названный разработчиками «the ultimate arcade action maze game», он совмещал в себе

Паспорт

Жанр: аркада + логика
Издатель: Actual Entertainment

URL: <http://www.actualentertainment.com>

Системные требования:

ОС: Win95
Процессор: P 75 МГц
RAM: 8 Мбайт
CD-ROM: 2x
20 Мбайт на винчестере

Графическое построение идеально соответствует духу игры.



На экране перед вами зимбот, уровень здоровья и собранные бонусы.



GUBBLE 2

И снова Габбл...

динамичность аркадных игр и серьезный вызов вашим умственным способностям, присущий логическим играм. А если добавить ко всему этому возможность увидеть свою фотографию во второй части игры, то сразу становится понятно, как игроки, прошедшие первую часть, ждали продолжения игры.

Итак, Gubble 2 — это продолжение весьма популярной логической игры для PC. Она разработана с участием самих игроков так, чтобы быть интересной для абсолютного большинства людей. В Gubble 2 вашему вниманию представлено 124 совершенно новых уровня (или зимбота, как они называются в игре), которые заставят сильно поднапрячь мозги, а заодно дадут возможность от души посмеяться. Также в Gubble 2 присутствуют совершенно новые инструменты и новые враги, которые не позволят вам (точнее, Габблу) сидеть без дела. В общем, и отдохнуть-то толком не придется. Также игра включает в себя редактор уровней. К выходу второй части игры Габбл подрос, и ему пришлось избавиться от своей яйцеобразной люльки, так что теперь он может ходить, приседать, прыгать и летать, что

кардинально отличает стратегию прохождения второй части от оригинала. Марк Робичек, президент Actual Entertainment, говорит, что «Gubble 2, по сравнению с оригиналом, содержит больше стратегических элементов и несколько меньше элементов, требующих от Вас быстрой реакции». Однако после прохождения тридцатого по счету

зимбота возникают весьма обоснованные сомнения по поводу второй части этого утверждения. Размеры уровней по сравнению с первой частью игры были сильно увеличены и иногда не помещаются на экране. Таким образом, далеко не всегда удастся грозным оком оглядеть все поле действий.

В игре совершенно отсутствует насилие. Actual Entertainment представляла Gubble как игру, в которой можно получить полное удовлетворение при абсолютном отсутствии крови, и Gubble 2 полностью продолжает эту традицию. Ваша задача — избегать врагов, а не уничтожать их. В общем, даже если бы вы захотели кого-нибудь уничтожить, вряд ли у вас это получилось бы — нечем.

Перед началом игры всегда неплохо бы понимать, «откуда ноги растут». Вот официальная предыстория: Габбл Д. Глип, как обычно, спал. Он любил поспать. Спать было очень здорово. Габбл нередко соревновался с друзьями на предмет того, кто сможет проспать дольше, и всегда побеждал — хотя бы потому, что всех будило его громкое сопение.

Уровни в Gubble 2 значительно увеличились по сравнению с первой частью.





Однажды, когда Габбл вкушал удовольствие от непродолжительной дневной дремы, он неожиданно был разбужен оглушительным грохотом. Габбл выглянул из окна как раз вовремя, чтобы увидеть недружелюбного вида летающую тарелку (НЛО, естественно), зависшую в подозрительно опасной близости от его домика. В следующее мгновение произошло НЕЧТО, и Габбл оказался распыленным на мельчайшие частички своих компонентов, которые незамедлительно были втянуты внутрь летающей тарелки. Когда Габбл снова открыл глаза, своего дома он уже не увидел. Габблу это не понравилось (а кому бы понравилось?) Хотя, собственно говоря, в некоторой степени он был рад уже одному тому, что все еще может открывать глаза, поскольку

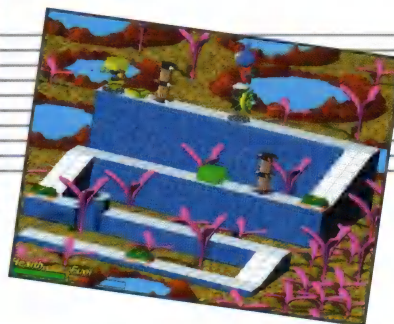


предполагал, что это ему уже никогда не удастся. Но все же... Габблу нравился его домик. Он также любил смотреть на соседские домики, которые теперь, увы, были далеко. Зато присутствовало немало вещей, которые ему совсем даже и не хотелось бы видеть. Габблу вовсе не улыбалось лицезреть грязный пол, который был под ним. Ему также не нравилось глядеть в странные треугольные окна, открывавшиеся в пустоту. И более всего другого ему не хотелось видеть лицо робота, который вот уже с минуту как пытался привлечь его внимание. Это не было лицо, которое хотелось видеть. Это и лицом назвать было сложно. Оно состояло из блоков. Оно было металлическим. И у него не было ушей. (По этому поводу Габбл, отличавшийся обширными и просторными ушами, был особенно расстроен.) В ходе краткого диалога робот объяснил Габблу: «Мы хотим, чтобы ты сделал следующее. Ты должен спуститься на зимботы планеты Реннигар и развинтить их». Заметив, что Габбл несколько сбит с толку, робот добавил: «Они были закручены, загвождены и прочим образом заклепаны космическими пиратами». Последовала неловкая



пауза. Внезапно вновь раздался тот самый ужасный шум, и Габбл вторично ощутил себя распыленным на мельчайшие частички. И прежде чем свет перед ним померк, он услышал напутственные слова робота: «Удачи! Тебе не придется спать на этой планете». Когда Габбл снова открыл глаза, первое, что он увидел, были три мерзкого вида шестеренки, катившиеся прямо на него. Габблу удалось развинтить зимботы планеты Реннигар, однако его не отпустили домой, как можно было подумать, а направили развинчивать следующую планету. Возможно, он и сейчас развинчивает какой-нибудь далекий астероид...

Планета, которую Габблу предстоит развинтить, разделена на зоны, причем перейти в следующую зону разрешается только после прохождения определенного количества уровней, завершающихся электрическими воротами. Но



чтобы добраться до этих ворот, закрывающих проход в следующую зону, необходимо преодолеть некоторое количество столбиков, также закрывающих проход. Чтобы убрать этот столбик, нужно развинтить зимбот, связанный с этим столбиком.

Уровни заполнены огромным количеством гаек, шурупов и гвоздей. Задача Габбла — вывинчивать названные гайки, шурупы и гвозди с помощью соответствующих предметов слесарного происхождения: отверток, гвоздодеров и т. д. Дело это осложняется наличием разнообразнейших противников, начиная от шипастых шаров и заканчивая пушками, бегающими за Габблом по всей карте. Первые уровни покажутся Габблу (и вам тоже) несложными и легкопроходимыми. Но очень скоро вы понимаете, что первоначальный оптимизм был несколько преждевременен. Уровни перестают проходить с первого раза, и приходится сначала ставить паузу, чтобы подумать и понять, как же пройти тот или иной уровень, а потом, сняв паузу, вы начинаете лихорадочно нажимать на курсорные стрелки в тщетных

попытках добежать до кнопки, завершающей уровень, или жать на пробел в бесплодной надежде перепрыгнуть сумасшедший шарик, носящийся за вами, как ракета, а с кнопки приседания палец просто не убирается, потому что Габблу необходимо постоянно пригибаться, дабы ускользнуть от пролетающих мимо ядер.

Вы можете запустить игру в 8-ми или 16-битном цвете, с музыкой или без, со звуком или без одного и использовать клавиатуру или джойстик/геймпад, чтобы управлять Габблом (клавиатура или геймпад предпочтительнее, так как требуется точное управление). Игровой экран содержит изометрический вид на зимбот, на котором вы находитесь, совершенно необходимый индикатор здоровья, а также собранные вами бонусы. Многопользовательский вариант в Gubble 2



отсутствует: разрабатывался только single player. Игру можно проходить на четырех различных уровнях сложности: на двух «обычных» (нормальном и тяжелом) и на двух сборных (тоже нормальном и тяжелом), которые были собраны любителями Gubble с помощью редактора уровней, поставляемого вместе с игрой. Нормальный и тяжелый уровни сложности отличаются количеством очков, получаемых за прохождение уровня, и количеством уровней, которые необходимо пройти для перехода в следующую зону.

Идейно игра очень похожа на Rastan или Digger, но выполнена на современном технологическом уровне и способна увлечь вас по меньшей мере на целый день. Более того, она в состоянии оторвать вас от первого или даже второго Quake на весьма продолжительное время (также никто не гарантирует, что потом, вернувшись в Quake, вы не упадете в обморок от вида крови). Если вам хочется отдохнуть от стрелялок-убивалок или StarCraft'a, то Gubble, возможно, будет лучшим выбором.

В общем, Gubble 2 — это продолжение весьма популярной логической игры для PC. Она разработана с участием самих игроков так, чтобы быть интересной для абсолютного большинства людей.

Известно, что произведения в жанре 3D-action пользуются огромной популярностью у игроков всех возрастных категорий. Но чтобы игра имела успех, она должна быть по качеству хотя бы отдаленно соизмерима с лидирующими играми жанра. Для этого разработчикам необходимо всерьез поработать по крайней мере над двумя вещами — сюжетом и графикой. Конечно, можно допустить, что сюжет в 3D-action — вещь второстепенная, поскольку игроку в первую очередь интересно побродить по разнообразным помещениям и малость пострелять, наблюдая, как разлетаются в клочья тушки многочисленных противников, разбрызгивая при этом свои мозги по неплохо (редко)

Аспект

Жанр: 3D-action
Издатель: Mad Genius Software

URL: <http://www.madgenius.com>

Системные требования:

ОС: Win95
Процессор: P 90 МГц
RAM: 24 Мбайт
CD-ROM: 2x



Во время прохождения миссий не увлекайтесь глумлением над постройками. Ваше вооружение отнюдь не бесплатное.

Некоторая недостаточность детализации с лихвой окупается невысокими системными требованиями.



GUNMETAL

Металлом по металлу

или плохо (чаще всего) текстурированным стенам. Вот что главное для нас — простых смертных. А кто, куда и зачем нас в игре отправляет — это, по большому счету, нам все равно. Какая разница — где ходить со стволом в руках и кому из него отстреливать головы. Поэтому, как уже говорилось, сюжет, конечно, вещь важная, но не самая главная. Остается графика. Вот с ней-то, напротив, шутить нельзя никогда! Если что-то где-то не дорисовать или подойти к графическому вопросу спустя рукава, то пользователь этого не простит! Поэтому если судить о предложенной нашему вниманию игрушке по двум описанным выше параметрам — графике и сюжету, то признаюсь честно, что в Gunmetal я ничего особенно выдающегося не заметил. Конечно, графика тут особо глаз не режет, но все-таки можно было бы нарисовать и получше.

Теперь конкретно об игре. Уже в самом названии можно углядеть явно выраженные «металлические» нотки. Это говорит о том, что нас ожидает встреча с огромным количеством бронированной

техники, роботов и т. д. и т. п. Это действительно так. Сражаясь на разных уровнях, которых, кстати, всего двадцать шесть, вы не встретите ни одной живой души, если не считать, конечно, фотографию вашего непосредственного начальника — лейтенанта Миллса.



Железо. железо, железо кругом. За что мы, интересно, сражаемся? И кто, собственно, мы...



Но даже его физиономию придется видеть, лишь получая новые инструкции перед началом очередного уровня. Лично я считаю, что 3D-action без живых существ смотрится не столь красочно, как могло бы быть. Правда, это лишь мое субъективное мнение, может быть, кто-нибудь со мной и не согласится — каждому свое. Но, на самом деле, трудно им было, что ли, хотя бы пару допотопных монстров в игру пихнуть...

Конечно, отсутствие разных дышащих тварей в этой стрелялке-бродилке вполне можно списать на то, что действие происходит не в наше с вами нестабильное время, а в далеком 2019-ом году, когда обстановка, надо полагать, уже устаканилась и всех нам подобных просто-напросто давно перерезали. Если так подходить к этому вопросу, то все становится на свои законные места. По всему видно, что у парней из Mad Genius очень «оптимистический» взгляд в будущее. Ну что ж, раз нет людишек с монстриками, придется уничтожать технику, которая, к счастью, есть. Для этого неплохо затариться оружием. Выбор его в игре довольно приличный — около



двенадцати видов, среди которых самыми результативными являются лазер и распылитель. Правда, в самом начале у нас имеется всего лишь обыкновенная пушка с прилагающимися к ней двумя тысячами патронов и стартовый капитал в размере 94 тысяч ихних денег, которые проще всего называть у. е. Хочу сразу вас «обнадежить», что на них ничего стоящего приобрести вам не удастся, поскольку первое приличное оружие стоит примерно 100 тысяч у. е. за одну штуку. При этом необходимо учитывать, что боеприпасы продаются за отдельные деньги. А если принять во внимание тот факт, что неплохо было бы еще и закупить броню (armor), которая также стоит немалых средств, то расходовать деньги направо и налево просто не имеет смысла. Самое лучшее из того, что вы можете сделать, — это сразу продать имеющиеся у вас комплекты брони, поскольку она, мягко говоря, не самая лучшая. После этой продажи ваш капитал возрастет где-то до 125 тысяч. На них можно купить одну более или менее неплохую защиту (которая все равно будет лучше той, что у вас была). К тому же денег останется и на усовершен-

ствованный ствол с шестьюстами патронами к нему. Упаковав пушку, можно потратить оставшуюся мелочевку на некоторые другие полезные предметы, такие, например, как радар и мины. Вооружившись указанными устройствами и засунув свой торс в укрепленный броней летательный аппарат (летает только рядом с поверхностью), можно отправиться к телепортеру, который переместит вас на непосредственно выбранный уровень. Скажу сразу, что для того, чтобы переместиться в следующий уровень-эпизод, вам необходимо будет воспользоваться услугами этого же самого телепортера. Но включится он не сразу, а лишь после того, как все секреты уровня будут вами раскрыты и все враги уничтожены. Поэтому попотеть придется: противников хватает.

широкая пропасть, то даже на максимальной скорости вам ее не преодолеть. В таких случаях ищите турбоускоритель, скорее всего он где-то рядом.

За уничтожение каждого наземного противника вам начисляется определенная сумма денег, поэтому, даже если вы видите обычный бульдозер, не причиняющий вам вреда, разнесите его, деньги вам потребуются в дальнейшем, поскольку перед началом каждого уровня у вас опять будет возможность закупить необходимые вещи. Бывает, что некоторые двери не открываются, следовательно необходимо найти ключ. Так как его поиски вполне могут затянуться, не брезгуйте лишним раз засеяться посредством нажатия клавиши F10. Если случится так, что вас замочат (а я вас уверяю, что это обязательно случится), вы начнете игру не с

самого начала, а непосредственно с прерванного момента, что значительно упростит вам жизнь. Хочу вас предупредить, что воды можете не бояться: плавать по дну вы умеете, причем запас кислорода не ограничен.

Явно положительный момент в игре — возможность играть по сети или вдвоем за одним экраном. Выбрав любой из пяти уровней сложности, можно отправиться в полет по приглянувшемуся уровню с одной лишь целью: завалить своего друга, сидящего за компьютером рядом с вами. Поверьте, сделать это крайне приятно. Причем в самом начале игры в вашем распоряжении окажутся 500 тысяч, с которыми можно зайти в тамошний оружейный магазин и не чувствовать себя бедняком.

Напоследок хочется сказать несколько слов о звуковом сопровождении. Постоянно звучащей музыки вы здесь не услышите. Только при заставке слышна какая-то заводная запись. А в самой игре слух будут тревожить выстрелы, рикошеты от стен, взрывы, звуки открывающихся и закрывающихся дверей, журчание воды и т. д. А вот что действительно радует, так это невысокие системные требования.

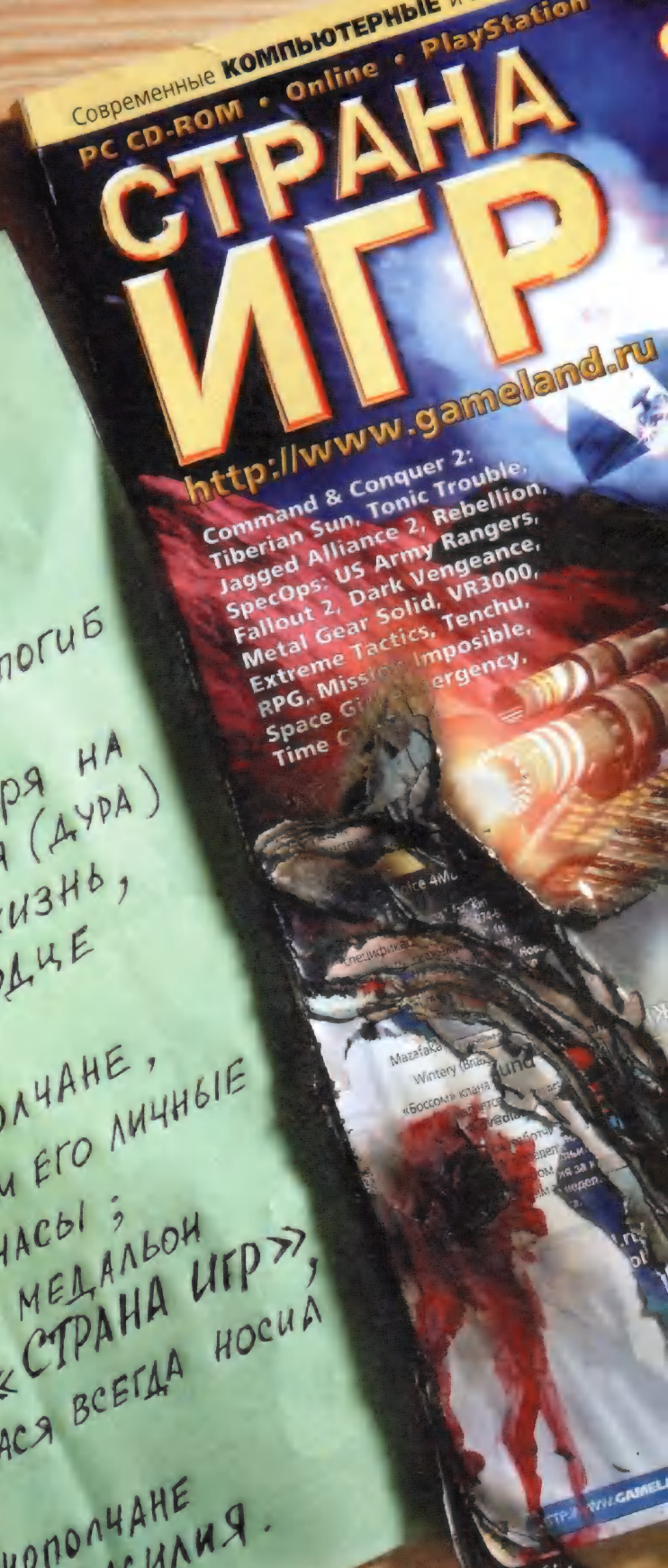
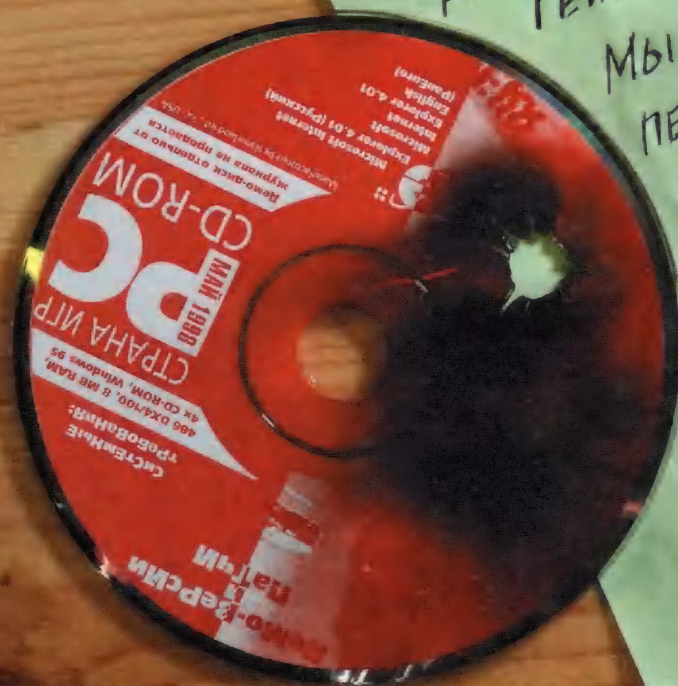
В числе последних встречаются всевозможные летающие штуковины, среди которых есть довольно агрессивные механизмы, наземная техника, состоящая из танков и каких-то непонятных роботов и, наконец, прочие загадочные приборы, которые могут располагаться в стенах, окнах и тому подобных общедоступных местах. Они, конечно, пытаются всеми возможными им способами сжечь вас со света. Всегда следите за оставшейся у вас энергией и пополняйте ее при любом удачном случае посредством подбирания квадратных ящиков. В помещениях также разбросаны боеприпасы, дополнительная броня и прочие полезные вещицы, среди которых я выделил бы источники питания. Они позволяют некоторое время пользоваться освещением, проще говоря, вы можете с их помощью включать фонарь в особо темных уголках помещения.

Стоит сказать, что скорость передвижения вы регулируете сами, но иногда, если перед вами

В общем,
если судить о
предложенной нашему
вниманию игрушке по
графике и сюжету, то
признаюсь честно, что в
Gunmetal я ничего
особенно выдающегося
не заметил.

УВАЖАЕМЫЙ ТОВАРИЩ КВАКИН!
С ПРИСКОРБИЕМ; - ИЗВЕЩАЕМ ВАС,
ЧТО ВАШ СЫН ВАСЯ КВАКИН
ГЕРОЙСКИ ПОГИБ В ПОДЗЕМЕЛЯХ
QUAKE II.
ВАСИЛИЙ БЫЛ ХРАБР В БОЮ И ПОГИБ
КАК НАСТОЯЩИЙ ГЕРОЙ.
ЭТО СЛУЧИЛОСЬ 17-го СЕНТЯБРЯ НА
20-м УРОВНЕ. ПОДЛАЯ ПУЛЯ (ДУРА)
КИБОРГА ОБОРВАЛА ЕГО ЖИЗНЬ,
РАЗОРВАВ ХРАБРОЕ СЕРДЦЕ
ГЕЙМЕРА.

МЫ, ЕГО ОДНОПОЛЧАНЕ,
ПЕРЕДАЁМ ВАМ ЕГО ЛИЧНЫЕ
ВЕЩИ: 1) ЧАСЫ;
2) ЛИЧНЫЙ МЕДАЛЬОН
И ЖУРНАЛ «СТРАНА ИГР»,
КОТОРЫЙ ВАСЯ ВСЕГДА НОСИЛ
С СОБОЙ.
ОДНОПОЛЧАНЕ
ВАСИЛИЯ.



Единственная возможность узнать предысторию М.А.Х.2 — поиграть в оригинал (просто М.А.Х.), потому что в заставке демонстрируются только различные города, атакованные кем-то или чем-то. И ни в одном руководстве вам не скажут ни с кем это вы сражаетесь, ни даже кто бы это мог быть по определению.

Я допускаю, что некоторых геймеров мало интересует сценарий или просто хоть какая-то логика в игре. Однако полнейшее отсутствие таковых в М.А.Х.2 — только одно из многих решений разработчиков, требующих ответов на массу поставленных вопросов. Дизайнеры в ультимативной форме саботируют те факторы, которые в игре жанра

Паспорт

Жанр: RTS с возможностью пошагового режима

Разработчик: Interplay

Издатель: Interplay

URL: <http://www.interplay.com>

Системные требования:

ОС: Win95

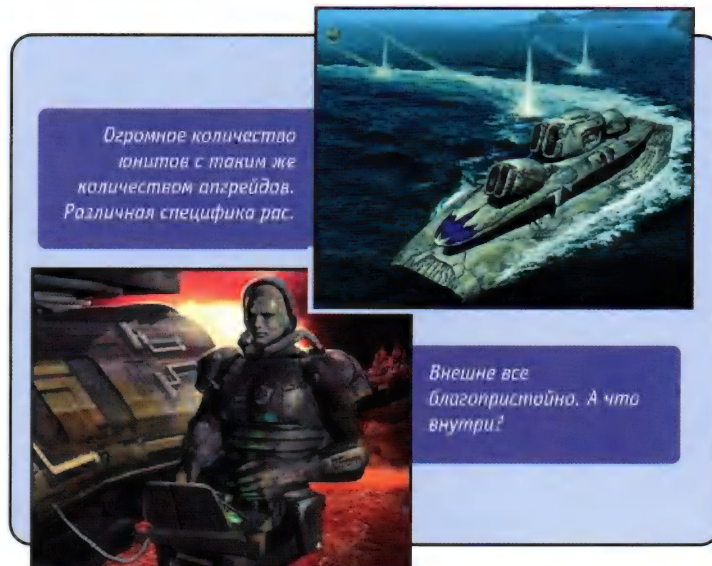
Процессор: P 133 МГц

RAM: 16 Мбайт

CD-ROM: 2x

DirectX 5.0

80 Мбайт на винчестере



Огромное количество юнитов с таким же количеством апгрейдов. Различная специфика рас.

Внешне все благоприсутно. А что внутри?

М.А.Х.2

В ТУМАНЕ ВОЙНЫ

strategy должны стоять на первом месте.

Откровенно говоря, М.А.Х.2 воспринимается так, будто она была выпущена до того, как ее успели закончить. Создается впечатление, что Interplay стремился любой ценой избежать повторения фиаско, случившегося меньше года назад с

Можно объединить всего восемь юнитов за раз. Вы думаете, это достоинство?



Undermountain после выхода Descent.

В свое время М.А.Х. заслужил несколько наград, поэтому продолжение было просто необходимо. По аналогии со своим предшественником М.А.Х.2 включает в себя режим реального времени, причем turn-based и turn-based play одновременно. Усовершенствования заключаются в модернизированной системе подсчета очков, свободной игре через Internet на серверах М.А.Х.2, улучшенной линии обзора и тумане войны (читай: смертоубийстве), а также в появившейся возможности апгрейда юнитов. Кроме того, появились восемь оригинальных рас. Правда, наиболее заметное и едва ли не единственное различие между ними определяется спецификой юнитов, которыми эти расы располагают. Например, у одной более сильные танки и военизированные грузовички, а у другой — более мощные пушки и мины. Ну, и так далее. Я не могу отрицать, что в М.А.Х.2 наличествуют все ингредиенты для того, чтобы ее можно было назвать замечательной игрой, однако

странные причуды в движке игры и несколько откровенных технических дефектов мешают игре достичь полного потенциала.

Все начинается довольно странно: с выбора размеров инсталляции, которые скажут с необходимых 65Мбайт до 561Мбайт. И еще. Если у вас на диске свободно меньше половины гигабайта, вам придется отказаться от инсталляции и довольствоваться игрой с диска. Опять же, если ваш CD-драйв не очень скоростной, вы рискуете засидеться у компьютера в ожидании, пока загрузится очередная миссия. Хотя, с другой стороны, может, это и неплохо? Сходите, чайку попейте...

Напрашивается вопрос: разве трудно было Interplay предусмотреть компромиссную инсталляцию? По крайней мере некоторые миссии могли бы устанавливаться на ваш хард, и часть проблем была бы решена.

Собираясь пройти наставнические миссии, которые были так полезны в М.А.Х., я наткнулся на странную запись, которая гласила: «Самый лучший способ войти в курс М.А.Х.2 — начать и завершить первую

кампанию». Что ж, парни, большое спасибо! Когда вы попадаете в эту первую кампанию, вы начинаете коллекционировать проблемы одну за одной, и самые назойливые из них — командование юнитами и контроль над ними. А это, сами понимаете, сердце и душа жанра RTS.

Или такой пунктик: объединение юнитов в группы. М.А.Х.2 позволяет собрать вам до восьми юнитов за один раз, однако вы тут же сталкиваетесь с той самой проблемой, о которой я уже упоминал. Просто становится слишком трудно передвигать их по игровому полю и осуществлять контроль за большим количеством вашей техники.

Я слышал, это сделано для того, чтобы предотвратить страшные налеты танков, но из-за того, что в

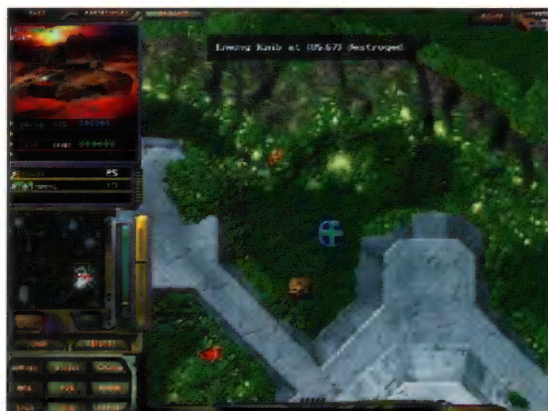
В общем, на протяжении всей игры у вас будет возникать мысль, что М.А.Х.2 либо не была подвергнута тщательному тестированию, либо кто-то несильно беспокоился, работает она или нет.



игре много сильных оборонительных юнитов, танковые атаки не имеют тактической силы. Представьте, что Эйзенхауэр отдает индивидуальные приказы каждому батальону в день D, и вы поймете, как печально может аукнуться это правило «восьми достаточно».

Но даже если вы как-то справитесь с этим ограничением, вы скоро обнаружите, что и то, что есть, работает не всегда. Достаточно легко сгруппировать несколько юнитов и определить для каждой группы горячие клавиши (лучше цифровые), чтобы впоследствии можно было быстро собрать юниты вместе. Но если вы отдадите команду какому-то отдельному юниту из этой группы, он автоматически сдвинется! Если это не технический недостаток, тогда кто-то в Flat Cat Studios лелеет странные мысли насчет управления юнитами.

Чтобы еще больше усугубить отрицательные стороны группировки, разработчики постарались сделать так, чтобы она действовала в течение очень короткого отрезка времени. Конечно, любой геймер сильно огорчится, когда, нажав кнопку «1» и ожидая занять восемь хорошо вооруженных военных



транспортов, он узнает, что «Группа 1» таинственным образом расформировалась.

Но самая крупная проблема с группировкой ждет вас впереди. Представьте себе такую картину: вы посылаете самолет-разведчик на противоположную сторону карты и обнаруживаете там горную выработку и завод по производству тяжелой техники. И все это охраняется несколькими артиллерийскими пушками. Вы видите на мониторе вражескую базу, нажимаете кнопку «1», чтобы собрать своих архаровцев в отряд и бросить этот отряд в атаку на пушки противника... Но все, что вы теперь видите — карта, передвигающаяся по экрану к той точке, где собирается ваш отряд. Ведь вы, как командир,



должны видеть, что происходит? Но это одна мелкая вылазка. А чтобы скоординировать мощную атаку, вы затратите столько времени, сколько невозможно себе представить в режиме реального времени.

В некоторых миссиях вражеские юниты покажутся вам до боли знакомыми. И не удивительно. Прототипами для них явился ваш подвижной состав. Мало того, они и по цвету не отличаются. (Хотя и существует опция, позволяющая обвести свои юниты в цветные круги, она малоприменяема. Обведя

так пару-тройку групп, в крупной битве вы просто не поймете, где кто и что происходит.)

А что, если вам захотелось загрузить восемь пехотинцев в транспортер? Думаете, достаточно выделить их и щелкнуть мышкой на юнит, чтобы они полезли в него сами? Как бы не

так! Вам придется загружать их по одному.

На протяжении всей игры у вас будет возникать мысль, что М.А.Х.2 либо не была подвергнута тщательному тестированию, либо кто-то несильно беспокоился, работает она или нет. Я говорю это потому, что две миссии в версии retail просто не могут быть закончены по не зависящим от игрока обстоятельствам. Одна из них прекращается сама после определенного количества загрузок, а вторая имеет лимит времени, при котором физически невозможно пройти ее до конца и выполнить задание.

Пятч 1.3 делает обе миссии играбельными, но тем не менее... Как можно было реализовать игру, не убедившись, что все миссии в campaign



работают? В общем, в М.А.Х.2 «туман войны» превратился просто в туман.

Я мог бы остановиться подробнее на всех технических недостатках, но не буду отнимать у вас время. Если, несмотря на все вышеперечисленное, у вас не пропало желание поиграть в М.А.Х.2, то с остальными дефектами вы справитесь.

Теперь о multiplayer. Конечно, хорошо, что Interplay поддерживает многопользовательскую игру, имея для этого серверы. Но, судя по тому, что я двое суток искал оппонентов в сети для игры М.А.Х.2 и нашел всего одного человека, она не пользуется бешеной популярностью. Мне не удалось никого найти и в чатах. Тогда я честно попытался ползти в Kali и IGZ. Без вариантов.

Не могу сказать, что от встречи с этим продуктом я получил только отрицательные эмоции. Были и приятные моменты. Я это к чему? А к тому, что, видимо, настоящие фанаты «стратегии» будут с таким же нетерпением ждать появления М.А.Х.3, как они ждали М.А.Х.2.

Что же касается остальных... Покупать или не покупать эту «замечательную» игрушку — личное дело каждого. Я все сказал.



Фирма Microsoft не только создает операционные системы, но и пишет неплохие игры. Примером тому является долгоиграющая серия Flight Simulator. Ее всегда отличало высокопрофессиональное исполнение и проработанность технических деталей. В отличие от предыдущих версий в Flight Simulator 98 появилась поддержка графических ускорителей, да и внешне игра выглядит более приятно. К тому же добавились новые модели летательных аппаратов. Общее впечатление — все стало лучше и интересней.

Паспорт

Жанр: Flight Simulator
Разработчик: Microsoft
Издатель: Microsoft

URL <http://www.microsoft.com>

Системные требования:
ОС: Win95
Процессор: 486DX2/66 МГц
RAM: 8 Мбайт
CD-ROM: 2x
100 Мбайт на винчестере



Что, что, а игрушки Microsoft делать умеет, и MFS одно из лучших тому доказательств.



Под крылом самолета настоящие достопримечательности. Не упустите возможности...

Microsoft Flight Simulator

Летайте самолетами Microsoft'a

Перейдем к самой игре. Что же мы видим нового? Увеличилось количество самолетов, которые можно пилотировать, — теперь их восемь. Попробуем рассказать о

Приборная панель любого самолета в MFS до последнего винтика совпадает с реально существующим прототипом.



некоторых фактах из истории их создания и эксплуатации, которые будут не безынтересны.

Cessna Skylane. В 1956 году фирма Cessna разработала модель 172 (позже названную Skyhawk) и модель 182. Через некоторое время модель 182 эволюционировала в несколько различных версий, которые включили в себя и версию Skylane. За 31 год производства фирма построила около 30 000 самолетов этих моделей. Их тираж установил рекорд массового производства самолетов, причем он простирается на всю историю мировой авиации.

Bell 206B JetRanger III. Этот вертолет был разработан на основе не очень удачной модели OH-4. Тем не менее в настоящее время он тоже является рекордсменом: в мире у вертолетов этой марки наибольшая численность. Модель 206B была представлена в 1977 году и ныне более 8000 JetRanger помогают человеку в различных видах его деятельности. Модель Bell 206B JetRanger III перебрасывает

нефтяников на буровые платформы в открытом море, вывозит тяжелобольных из труднодоступных районов и выполняет массу других полезных дел.

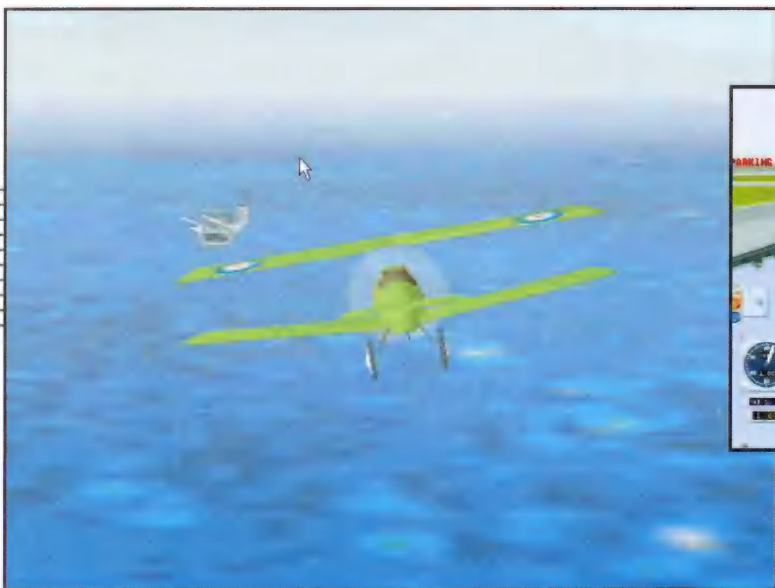
Lear Jet 45. В 1950 году William P. Lear решил создать небольшой реактивный самолет, предназначенный для частного использования. Очарованный швейцарским истребителем P-16, он вместе со своими инженерами создал ту машину, которая позже стала называться Lear Jet 23 и была первенцем среди частных реактивных самолетов. Впоследствии, в 70-х годах, появилась модель 45, снабженная новым улучшенным двигателем. В деловых кругах она получила очень большую популярность.

Boeing 737-400. Компания Боинг представила модель 737 в 1967 году, и этот самолет стал одним из самых известных в истории тиражируемых реактивных лайнеров. 737-й используется и по сей день. Базовая модель называется 737-300, кроме того существуют модели: удлинен-

ная — 737-400 и укороченная — 737-500. Первый экземпляр 737-400 появился в январе 1988 года, а первая пассажирская версия — в сентябре того же года. У этой модели два варианта: обычный и дальнего радиуса действия.

Extra 300S. Это одноместный самолет для выполнения фигур высшего пилотажа и акробатических трюков. Производится в Германии.

Schweizer 2-32 Sailplane. Это обычный планер для тренировок и развлечения. Первый прототип был построен в 1962 году (судя по названию, в Швейцарии), а спустя три года его запустили в производство.



Sopwith Camel. Самолет этой модели прекрасно показал себя в воздушных боях во время Первой мировой войны. С его помощью в 1914-1918 годах было уничтожено более тысячи двухсот вражеских самолетов. Многие английские, канадские и американские асы считали его самым лучшим самолетом для воздушного боя и стремились летать именно на нем.

Вот на таких самолетах вам и предстоит летать, так что присту-



пим теперь к самой игре. Попад в первое меню, мы можем выбрать три варианта дальнейших действий.

Learn to fly — обучение пилотажу, то есть набор уроков летного мастерства для начинающих пилотов. Рекомендуется начать именно с этого пункта. Приведем для примера несколько уроков.

Introductory Flight: *Boeing 737-400.* Здесь придется научиться взлетать и садиться. Начинаете вы свой полет в аэропорту Сан-Франциско и должны приземлиться в международном аэропорту Окленда.

Normal Landing: *Bell 206B JetRanger III.* Нужно будет приземлиться на вертолетной площадке.

кроме того, там указывается степень сложности задания. Она варьируется от простой до профессиональной. Пункт *Flights* предлагает на выбор множество сценариев полета. Они интересны тем, что дают возможность полетать над различными достопримечательностями. Например над Панамским каналом, и наблюдать за проплывающими кораблями и яхтами, любоваться аэропортом Кеннеди — самым загруженным аэропортом в мире. Посмотрите на его архитектуру и восхититесь. Очень интересен и сценарий полета над великими пирамидами и сфинксом. Последний пункт — *Adventures*, позволяющий совершать полеты, максимально приближенные к реальности. Вы услышите команды диспетчеров и



сможете в полной мере понять, что ощущает настоящий пилот. Например, сев в вертолет, поучаствуете в съемках фильма в Лас-Вегасе. Если не забыть включить видеомagnитoфон, то после полета все можно увидеть снова. Или, например, пилотируя Боинг, можно отвезти группу деловых людей из Сан-Хосе на конференцию в Диснейленд, причем вы почувствуете, как трудно пилотировать в зоне Сан-Хосе и какие осложнения возникают из-за очень плотного графика взлета и посадки самолетов. Если вы выберете миссию *Medical Emergency*, то сможете выполнить ответственное задание по перевозке медикаментов из Сиэтла в Сан-Франциско, пилотируя Lear Jet 45.

Миссий, подобных вышеупомянутой, очень много и, поиграв в них, испытываешь настоящую пилотскую жизнь. Но продолжим описание системы меню.

Выбрав интересующий вас раздел, попадете в кабину самолета, либо стоящего на взлетной полосе, либо уже летящего в воздухе. Для взлета надлежит совершить некий набор действий. Приведем пример для самолета

Cessna в простой тренировочной миссии. Оказавшись в кабине самолета, мы видим приборную панель. Справа висит что-то похожее на блокнот, в котором в нужном порядке указаны действия, необходимые выполнить для благополучного взлета. Вот этот список:

- ✳ Первым делом проверьте оборудование (в игре это не делается) — пункт записан для увеличения реалистичности.
- ✳ Затем отключите тормоза с помощью клавиши «.» (точка).
- ✳ Плавно увеличьте мощность двигателя, нажав на клавишу «F3». Вы увидите, как ползунок в правой части экрана поползет вверх.
- ✳ Когда самолет разгонится до 60 узлов, плавно потяните ручку управления на себя и — вы в воздухе!
- ✳ Увеличьте высоту и доведите скорость до 80-90 узлов.

✳ Уберите шасси с помощью клавиши «G».

Летайте и наслаждайтесь!

Далее приведем порядок действий для поднятия в воздух большого самолета, например Боинга:

- ✳ Проверьте оборудование.
- ✳ Поставьте закрылки на 5 градусов клавишей «F7».
- ✳ Плавно увеличьте мощность двигателей клавишей «F3».
- ✳ При достижении скорости в 150 узлов потяните ручку на себя.
- ✳ Увеличьте высоту.
- ✳ Уберите шасси.
- ✳ На скорости 175 узлов уберите закрылки, и скорость увеличится до 250 узлов.

Счастливого полета!

Итак, эта игра уже не просто развлекательная программа, а полноценный тренажер для начинающих пилотов. Вы сможете освоить управление самолетом и получить начальные навыки пилотирования.

Это очень качественно и профессионально сделанная программа. Для поклонников симуляторов она просто подарок, хотя любители пострелять будут совершенно разочарованы. Но не одной же стрельбой должен жить игрок!

Почему некоторые разработчики шутеров берут за основу военные действия, в которых основная задача — разглядеть того, кто в тебя стреляет? Это настоящая загадка для геймеров — фанатов игр в жанре action.

Как вы уже поняли, речь пойдет о продукте NAM, который пытается совместить в себе интенсивность игр жанра first-person action и одновременно с этим сохранить реальность симуляции. Из-за своей решимости угодить фанатам и там и тут игра в конечном счете проигрывает по обеим позициям.

GT Interactive обращает внимание пользователей на тот

Паспорт

Жанр: Flight Simulator
Разработчик: Monolith Productions

URL: <http://www.lith.com>

Издатель: GT Interactive

URL: <http://www.gtgames.com>

Системные требования:

ОС: Win95

Процессор: 486 DX2

4/100 МГц

RAM: 16 Мбайт

CD-ROM: 2x

60 Мбайт на винчестере



Наверное, американцы в своем подсознании крепко не любят Вьетнам. Ну что же, а кто любит проигрывать?..

Здесь хорошо побегать и пострелять. Все.



NAM

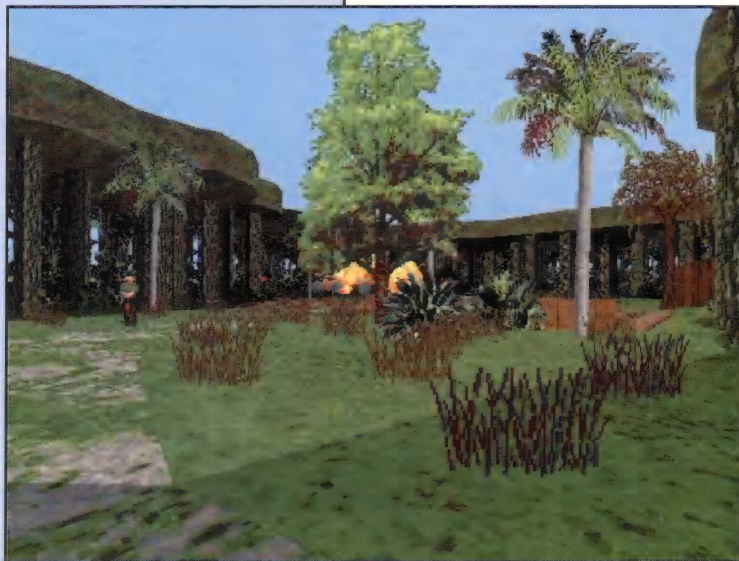
ПЕХОТА ПУЩЕ НЕВОЛИ...

факт, что NAM «создавалась совместно с разработчиками DOOM, превращенного в Marine Corps», но это, по сути, означает лишь то, что если подобное превращение похоже на данную игру, то для нас, мирных жителей, она не представляет особого интереса.

Игрушка NAM засовывает вас в армейские ботсы Алана Вестморленда, имеющего кодовый «ник» — «Медведь». Сразу возникает вопрос: неужели слабо было этим ребятам придумать что-нибудь пооригинальнее фамилии главнокомандующего вооруженными силами США во Вьетнаме?

Так вот, этот сержант корпуса морской пехоты обладает способностью поглощать безумное количество пуль и мгновенно полностью восстанавливать силы путем собирания маленьких саквояжиков, на которых нарисован красный крестик. Кроме того, он снабжен экспериментальной сывороткой, которая является лечебным, обезболивающим и стимулирующим средством одновременно. И весь этот протухший коктейль содержится в одном флаконе.

Графика в игре знакома до боли. Build — есть Build. Этим все сказано.



Вай-вай-вай! Если бы такую дрянь дать каждой вьетнамской хрюшке, Ханой, возможно, к настоящему времени был бы похож на Лас-Вегас.

На самом деле причина сверхчеловеческих возможностей «Медведя» объясняется гораздо проще. NAM делался с использованием «билда» (как и Duke Nukem 3D, Redneck Rampage, Shadow

Warrior, Blood и т. п.), так что враги едва заметны в непроходимых зарослях джунглей, а количество оружия лимитировано ради возможности применения тяжелого вооружения типа противотанковой ракетной установки M72 и гранатомета M79. На этом, пожалуй, старания разработчиков приблизить условия игры к реальным полевым и заканчиваются.

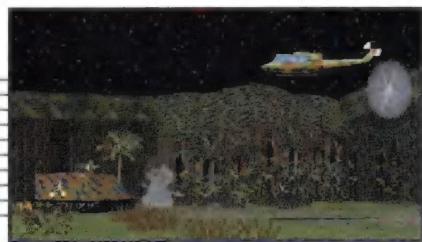
Однако дизайнеры раздухарились и добавили-таки штрих видеоигры: оба крупных орудия увеличены до такой степени, что сравнялись по размерам с вражеским солдатом. Стало быть, если вы попытаетесь поразить мишень, находящуюся между двумя врагами, вас ждет неприятность (или, напротив, приятность: смотря что вас больше устроит). Дело в том, что вместо выбранной жертвы вы уложите одним выстрелом обоих противников. Но вы ведь именно этого и хотели, не так ли? А ранее выбранная жертва подождет более удобного случая.

Итак, все, что у вас есть — бравый парень, этакий волк-одиночка, героически сражающийся против 60-70 врагов

в каждом уровне. Но, в отличие от Рэмбо, ваш вояка снабжен минимумом патронов и отягощен крупнокалиберным оружием. Поскольку «билд» прекрасно справляется с изображением листьев и веток, вам доведется понаблюдать также пучок пикселей, пытающихся обозначить вспышку пламени из ствола оружия. И в то же время вы сможете увидеть, как уровень вашего счетчика жизни постепенно снижается до полного «ничего».

Короче говоря, Build engine хорошо работает, когда надо бежать и стрелять, но почти не действует, когда надо ползти и стрелять из укрытия.

Однако еще более разочаровывающим моментом в NAM для меня оказалась неспособность этой игры



объединить те немногие успехи, которые были достигнуты «билдом» за прошедшие годы. Вы когда-нибудь испытывали такое чувство, будто управляете танком, припаркованным поблизости в начале миссии? Вы могли бы испытать это чувство, если бы NAM был разработан 3D Realms (Shadow Warrior) или Xatrix (Redneck Rampage Rides Again), поскольку обе эти игры предусматривают управление транспортом. А в NAM единственное, что вам остается —

В общем,
NAM пытается совместить в себе интенсивность игр жанра first-person action и одновременно с этим сохранить реальность симуляции. Из-за своей решимости угодить фанатам и там и тут игра в конечном счете проигрывает по обоим позициям.



тоскливо смотреть на свое движущееся средство и быть ему благодарным, когда установленные на нем пулеметы открывают огонь.

Подводя итог, скажу: NAM не поддается никакому сравнению с играми, в которых также используется «билд». Возможно, так произошло потому, что все мозговые извилины вашего компа задействованы в прорисовке деревьев и листиков, а на анимацию их не хватило, ибо последняя удивительно бедна даже на рекомендуемом типе системы (Pentium 133).

Отличительной особенностью предлагаемого продукта является «сумасшедшая» поддержка артиллерии и авиации. Зная, что речь идет об игре NAM, можно предположить: здесь тоже не все в порядке. И так оно и есть.



Артподготовка и поддержка в воздухе только называются таковыми и мало напоминают настоящие. Вызвав на подмогу бомбардировщики для решительного удара, вы не успеете даже произнести два слова, как увидите мощнейший напалмовый взрыв, превращающий ландшафт впереди вас в сверкающий гладкий каток.

В нескольких миссиях вам предстоит контролировать морских пехотинцев, обладающих искусственным интеллектом. Надо сказать, что дело это малоприятное. К тому моменту, как вы закончите свои маневры и окажетесь впереди них, чтобы выполнить приказ, может случиться, что или они, или вы уже будете валяться на грязной земле вьетнамских джунглей мордой вниз, испуская последний вздох.

На функции multiplayer подробно останавливаться не будем. Исходя из того, что NAM не поддерживается официально ни одной игровой фирмой, единственный способ сыграть не в одиночку, а всколькером-нибудь — отправиться в Internet и поискать оппонентов там. Но сразу предупреджу: если уж игре нечем похвастать в режиме «сингл», то на

multiplay и вовсе рассчитывать не приходится. Шансы получить удовольствие до обидного малы.

А теперь о самом печальном. Кроме всего прочего, в NAM есть функция, позволяющая играть в режиме «команда». Что это значит? Вы уже наверняка сталкивались с аналогичным режимом в Team Fortress for Quake. В чем же заключаются особенности этой игры? А они заключаются в том, что каждый играющий может выбрать для себя определенную роль. Например, быть снайпером, доктором, пулеметчиком... и так далее. В этом случае вы будете работать как одна команда, главная задача которой — одолеть противного врага и выиграть миссию. Оговорюсь сразу, что если ваш персонаж во время боевых действий отбрасывает лыжи, вы пребываете в аутсайдерах до конца миссии.

Кроме того, есть опция, где вы можете сыграть против AI-оппонентов, однако это больше похоже на издевательство. Ребята с искусственным интеллектом, должно быть, слегка перебрали того самого коктейля, о котором шла речь в начале нашего обзора, потому что их практически невозможно убить: они двигаются со скоростью света и имеют склонность мгновенно появляться в тех местах, где вы рематериализуетесь после того, как умерли в предыдущей миссии. (Проклятые туристы!)

Потрудитесь не совершить ошибку! Не имеет значения, что говорят об игре NAM лица, заинтересованные в ее продаже. Их слова звучат примерно так: «Эта игра реалистично привносит правдивый опыт вьетнамской войны в жизнь». На самом деле эта видеоигра пытается преподнести себя как аккуратный и реалистичный симулятор. Но разве она похожа на первоклассный шутер «убей их всех»? Нет. Ее можно назвать хорошим симулятором? Нет. Стоит ли в таком случае ее покупать? Нет.

Ну вот и все. Вольно! Разойдись! (Разрешаю перекурить и отправиться.)

Несколько столетий земляне безуспешно пытались найти следы иного разума во

Вселенной. Были исследованы все ближайшие звездные системы, но ничего, даже отдаленно напоминающего иные формы разумной жизни, найдено не было.

Границы Земной Федерации непрерывно расширялись, осваивались все новые и новые планеты. И вот однажды одна из колоний была уничтожена чужаками. Это были инсектоиды. Раса жуков мыслила настолько чуждыми для нас понятиями, что сразу стало ясно: никакого договора между землянами и инсектоидами быть не может. В живых останемся или мы, или они.

Паспорт

Жанр: 3D-action с элементами тактики

Разработчик: SingleTrac Studios
Издатель: Microsoft

URL: <http://www.microsoft.com>

Системные требования:

ОС: Win95

Процессор: P 133/166 МГц

RAM: 16/32 Мбайт

CD-ROM: 2x

Multiplayer: Internet, модем, нуль-модем

3Dfx



Я тучка, тучка, тучка, я
вовсе не медведь...

Даже во время
тренировочной миссии
выжить очень сложно.



«Санитар, а может лучше меня в реанимацию?» —
стонет больной на каталке.

«Доктор сказал в морг, значит в морг!»

Анекдот

Outwars

ВОЙНА В АУТЕ

Итак, элитное подразделение космических пехотинцев было направлено на планету, где раньше был форпост землян, с целью выяснить, что собой представляют их будущие противники. Опытные воины были снабжены специальными

*NPC в Outwars играют
значительно лучше человека.
Нехорошо это.*



ракетными ранцами, которые позволяли им свободно передвигаться по любой местности. Боевые костюмы пехотинцев в сочетании с высокотехнологичным оружием делали их намного более опасными, чем старинные боевые машины под названием «танк». Длительные совместные тренировки сделали их идеальной командой.

...Большинство из них погибло в день высадки на планету.

Такова предыстория игры Outwars, нового 3D-action с элементами тактики. Эта игра описывает историю войны между Землянами и злыми жуками. Задача совершенно очевидна: победить этих пришельцев.

Разработчики Outwars честно попытались ввести в игру элемент командных действий. Попытка не удалась. Хотя вы и проходите игру в компании других рейнджеров, которыми управляет компьютер, вся тактика в игре сводится только к раздаче снаряжения перед миссией. Да и этим можно себя не

обременять: тот набор, который предлагается по умолчанию, оптимален. В бою вообще чувствуешь себя несколько глупо, так как игроку отводится вспомогательная роль: прибежал, попрыгал, расстрелял боезапас. Патроны кончились — отбегаешь и ждешь, пока твои союзники расстреляют всех, кто еще остался в живых. Единственное, что всегда придется делать самому, — так это взрывать различные здания.

В Outwars пехотинцы-NPC играют гораздо лучше человека. Это похвально, но роль игрока при таком раскладе настолько занижена, что порой кажется, что он вообще не нужен.

Главное нововведение в игре — это ракетный ранец. Он крепится на спине и позволяет совершать затяжные прыжки. Но этого я вам делать не советую. Противники тоже не от махеи родились, а поэтому стоит только подпрыгнуть — как тут же начинается пальба со всех сторон. Выжить, сами понимаете, шансов мало. Так что, к сожалению,

использовать ранец можно только в тренировочных миссиях, но не в реальном бою.

Жуков в игре одиннадцать разновидностей. Но из-за некачественной графики это многообразие теряет смысл, так как понять, что это такое там бежит, можно только подойдя вплотную, а такой опрометчивый поступок карается мгновенной смертью. Жуки стреляют разноцветными искрами, которые различаются по форме. У некоторых пришельцев патроны (или чем они там стреляют?) самонаводящиеся, поэтому уже после окончания боя вас может

В общем, разработчики Outwars честно попытались ввести в игру элемент командных действий. Попытка не удалась.



внезапно настигнуть косяк смертоносных искр.

В Outwars три режима игры: одиночные миссии, компания и multiplayer. Multiplayer — единственная надежда на выживание у этой игры. Deathmatch обещает быть интересным, несмотря на однообразие вооружения.

Оружия в игре 16 видов: 5 разных ружей, 4 вида гранат и 6



Вот эти разноцветные спрайты — остатки злого монстра.



разновидностей мин. Но на кой, скажите, надо шесть видов мин? Было бы вполне достаточно и одной.

Самое печальное я приберег напоследок. Графика в Outwars — это просто катастрофа. Хотя разработчики и обещали полностью трехмерный движок, выстрелы, взрывы и деревья в игре — спрайтовые! В 98-то году!

Я и монстров с перепугу начал подозревать в спрайтовости. Но потом пригляделся и понял, что они все-таки трехмерные, но их анимация... Это абзац. Они все время дергаются, передвигаются рывками и шевелят лапами, даже стоя на месте. Пехотинец сделан немного лучше. Он трехмерный, но выглядит несколько неряшливо: как будто облеплен какими-то кусочками.

Звук и музыка в игре присутствуют. Больше сказать о них нечего.

Играть в Outwars очень тяжело. Но игра очень сложна не потому, что AI очень умен, а миссии нестандартны. Просто жуков в каждой миссии — толпы,

оружие стреляет не туда, куда указывает прицел, а несколько ниже(!), патроны кончаются моментально, противники никогда не промахиваются, а задания к миссиям, несмотря на длинные и скучные брифинги, очень невнятные.

Outwars — это наглядный пример того, как некачественная реализация может испортить очень хорошую идею. Кстати, за основу игры взят роман Роберта Хайнлайна «Starship Troopers», по которому сейчас готовится к выходу одноименная игра. Будем надеяться, что она будет лучше, чем этот «шедевр», изданный фирмой Microsoft.

Что лучше всего расслабляет человека, который только что несколько часов подряд занимался сложной умственной работой? Нет, не гимнастика, неправда. Лучший отдых для ума — нагрузка на рефлекс, а именно: аркадные игрушки. Недаром их популярность среди пользователей мужского пола столь высока, тем более, что с изобретением аппаратных ускорителей в данном жанре происходят поистине революционные изменения. Вот взять, к примеру, древнюю игрушку под названием Rampage: стоило ее слегка подлатать и

Паспорт

Жанр: аркада
Разработчик: Point of View
Издатель: Midway Games

URL: <http://www.midway.com>

Системные требования:
ОС: Win95
Процессор: P 120/166 МГц
RAM: 16/32 Мбайт
CD-ROM: 2x
Multiplayer: LAN, hotseat

Вот она, та самая игра, в которой вы можете почувствовать всю радость разрушения.



Но не надо думать, что, дескать, ломать — не строить. И здесь потрудиться придется.



Rampage World Tour

НАМ БЫ НЯМ-НЯМ БЫ. ТОП-ТОП БЫ НАМ БЫ.

подновить, и пожалуйста — перед нами превосходная гимнастика для пальцев и спинного мозга. Предыстория игры достаточно проста. В один прекрасный день из секретной лаборатории, расположенной где-то в глубинке

Очень достойный пейзажик. То ли еще будет...



Соединенных Штатов Америки, вырываются три злобных монстра ростом с пятиэтажный домик. Один из них напоминает Кинг Конга, второй — далекий родственник динозавров конца мелового периода, ну а третий больше всего похож на гигантского степного волка, покрашенного в синий цвет. Во время пребывания в застенках научных лабораторий эти существа научились очень сильно ненавидеть человека — видимо, вивисекция все-таки болезненная процедура. Поэтому, вырвавшись на свободу, все три монстра начинают буйствовать и стремятся сокрушить и разломать все, что встречается по дороге, будь-то дом, магазин, памятник или портовая пристань. И вот тут-то заключена главная прелесть игры. Вы думаете, теперь вам, какому-нибудь крутому герою, приказано этих монстров унасекомить? Ничуть не бывало и даже с точностью до наоборот. Вы как раз и руководите одним из монстров, на выбор. После нехитрой процедуры селекции можете смело отказаться от всех

гуманистических догм и идей типа равенства полов и прав разных там меньшинств: теперь вы огромный, злой, а самое главное — голодный монстр. Ваш подопечный оказывается в городке, находящемся неподалеку от злосчастных лабораторий. Для перехода на следующий уровень (в новый населенный пункт) необходимо разломать большую часть зданий в этом городе, а желательно полностью стереть его с лица Земли. Естественно, каждое поселение наполнено мирными жителями; только, как вы уже догадались, в этой игре их не надо спасать и вызволять. Мирные жители, от младенцев и влюбленных парочек до старушек, — это ваш основной ресурс. Еда, одним словом. Подходите к ним и, пока они не убежали, быстренько сгребаете их лапкой, сложенной «домиком». Кроме мирной, безобидной еды вам повстречаются полицейские и, в дальнейшем, военные. Эта категория пищи будет нагло сопротивляться вашим законным действиям и вообще пытаться



лишить вас права на жизнь, свободу и стремление к счастью. В



начале игры полицейские располагают только слабым стрелковым оружием, динамитными шашками и вертолетами, выстрелы которых не приносят большого ущерба здоровью вашего громилы. Но дальше, где-то после десятого уровня, появятся пулеметчики, минометчики, «крылатые» огнеметчики, танки, боевые роботы, космические корабли, летающие тарелки и патрульные катера. Любой из перечисленных вражков может существенно ухудшить здоровье монстра, поэтому не стоит подставляться под их выстрелы. Желательно уничтожить тяжеловооруженных врагов, прежде чем приступить к обеду и превращению очередного городка в творение абстрактного искусства. Хотя, с другой стороны, показатель здоровья вашего зверя будет слегка повышаться, как только он закусит прохожим, поэтому иногда можно отвлечься и откусить салат из гражданских для повышения тонуса.



Когда цифра, отвечающая за номер уровня, приблизится к нескольким сотням, игру охватит маразм: действие плавно перетечет на Луну, где вам будут противостоять уже не бабульки, красные шапочки и полицейские в синих мундирах, а космонавты и луноходы (нет, не пугайтесь, это не «луноходы» родной милиции, это просто танки). Ваш монстр может перемещаться вдоль по улице и залезать на здания. Плюс к этому любое из трех чудовищ неплохо прыгает, бьет ногой и рукой (ну... передними и задними лапами). Чтобы разрушить здание, вам придется на него сначала взобраться, а потом начать молотить по стенам. Кроме еды (каковой могут быть не только люди, но и некоторые другие предметы, но не все!), изредка попадаются специальные бонусы. Некоторые из



них могут увеличить силу удара, вторые вообще превратят вашего подопечного в супермонстра, который одним взмахом рушит целые кварталы, третьи позволят ему плевать файерболами... а если, скажем, проглотить чью-то кредитную карточку, то это прибавит очков (нет, вы подумайте, какая связь!).



Иногда встречаются такие предметы, как подсвечник или бомба. После удара по ним можете смело переходить к следующему строению — это либо сгорит, либо взорвется. Но далеко не в каждой комнате прячется что-либо полезное — иногда можно получить чувствительный удар током или струей из разбитого унитаза в глаз. Разумеется, такие маленькие неприятности караются потерей здоровья. Особое внимание следует уделять бонусу в виде флага: если удастся его найти и как следует «поколотить», вы не просто перенесетесь в новый город, но и перелетите на самолете в новую страну, к новым приключениям и экзотической пище. Перелет между странами обставлен как бонусный уровень:



монстру, сидящему верхом на «Боинге», нужно пролетать сквозь облака, воздушные шары и некоторые другие объекты, за что начисляются призовые очки. Чтобы не было мучительно скучно, даже на этом этапе встречаются всякие гадости вроде бомб, привязанных к воздушному шару. Разумеется, такие «подарки» следует облетать во избежание ухудшения здоровья.

Десять лет назад многие с упоением «резались» в эту веселую и простую аркадку. Ее конверсия Rampage World Tour смотрится не хуже и способна вызвать прилив ностальгии. К сожалению, описываемая игра обладает худшей чертой любой аркады: она достаточно быстро приедается, так как никакого сюжета в ней нет, а несколько часов подряд кушать маленьких человечков — это уже не отдых и разрядка, а работа. Тем не менее хотя бы посмотреть ее стоит, особенно, если есть возможность поиграться по локальной сети — монстры с одинаковым рвением рушат здания и занимаются избиением себе подобных.

Sentinel появилась на свет в 1985 году, когда графика большинства игр сводилась к прорисовке простых и четких зрительных образов, окрашенных в немногочисленные, но яркие цвета. Такие игры, как PacMan, Space Invaders, Lode Runner для людей, привыкших к монохромным экранам, казались верхом совершенства. В отличие от них Sentinel переносила игрока в сюрреалистический псевдотрехмерный мир, где среди разнообразных фантастических ландшафтов происходили интеллектуальные битвы. Именно интеллектуальные — в игре

Паспорт

Жанр: римейк классической логической игры

Разработчик: Hookstone

Издатель: Psygnosis

URL: <http://www.psygnosis.com>

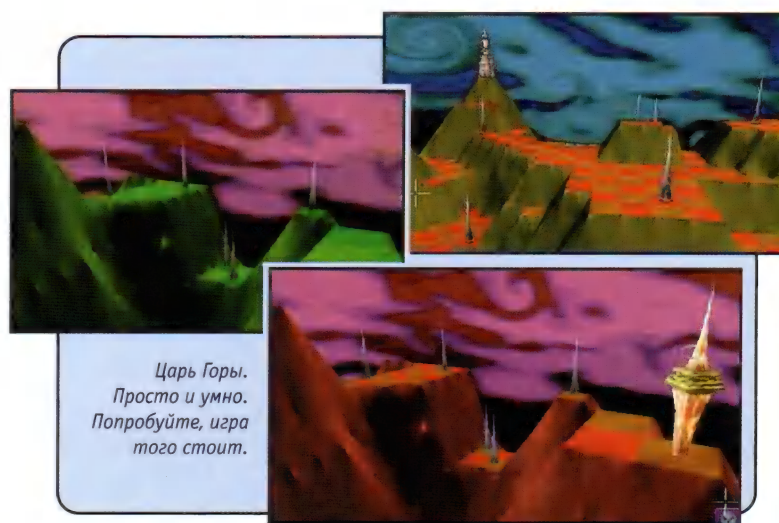
Системные требования:

ОС: Win95

Процессор: P 120 МГц

RAM: 16 Мбайт

CD-ROM: 2x



*Царь Горы.
Просто и умно.
Попробуйте, игра
того стоит.*

Sentinel Returns

Классика сюрреализма в виртуальной реальности девяностых

полностью отсутствовала так свойственная тому времени лихая аркадность. Дизайн и концепция игры были настолько удачными, что Sentinel, вначале появившаяся на игровом компьютере BBC Micro, вскоре была перенесена на практически все имевшиеся в то время платформы: Atari, Commodore 64, Sinclair Spectrum, IBM PC. Популярность игры была так высока, что она превратилась в бестселлер и «живую классику».

В наше время, когда римейки классических игр сыпятся на игрока один за другим, разработчики не смогли пройти мимо Sentinel. Об истинном возрождении этого хита прошлых лет и адаптации его к девяностым сейчас заботятся Psygnosis — издатель, No Name Games — продюсер и Hookstone — разработчик Sentinel Returns. В этом продукте сохранено все лучшее, что было привлекательным для многих тысяч игроков. В отличие от оригинала он выйдет сразу на двух платформах — PC и Sony PlayStation. Сюрреализм Sentinel проник во все основные среды: Землю, Воздух, Огонь, Воду

и Вакуум. Каждая из них на определенном этапе игры является доминирующей. Естественно, что одной только графикой, какой бы ни была она экзотичной (то есть четырехцветной), даже самого аскетичного современного любителя игр привлечь невозможно — в состав джентльменского набора сейчас обязательно должен входить звук. Создатели Sentinel Returns всё это прекрасно понимают и делают полностью трехмерную игру с поддержкой 3D-ускорителей, Q-sound позиционированием трехмерного звука и прочими вредными излишествами. Без основных черт игр девяностых — дружественного интерфейса, обязательного deathmatch и хорошего, действительно хорошего саундтрека также не обошлось. Дружественность интерфейса доведена до предела — в Sentinel Returns есть даже несколько тренировочных уровней, на которых новичкам подробно объясняются правила игры. Саундтрек написал Джон Карпентер, участвовавший в создании музыки к голливудским

блокбастерам Halloween, The Fog, Escape From New-York и другим.

Так, ну а как там все-таки с игровым процессом? Несмотря на аскетичный дизайн Sentinel Returns даже на ранней стадии разработки было понятно, что эта крошка из тех игр, играя в которые постоянно себе говоришь — сейчас, сейчас, еще один уровень и пойду в школу, институт, на работу. Как и в оригинале, игровой процесс здесь довольно абстрактный и лучше всего его понимать «на ощупь». Игрок переносит свое «присутствие» на каждом из более чем 600 уровней игры, перемещаясь из одного «тела» (робота) в другое, собирая энергию и используя ее для дальнейшего перемещения на более высокие точки ландшафта. Задача игрока — заполучить полный контроль над всем уровнем и уничтожить Sentinel (часового), находящегося на самой вершине уровня и освещающего его прожектором. Если вы попадете в луч прожектора, то он отнимет у вас большую часть энергии, добытой с таким большим трудом. Так что застаиваться подолгу на одном месте — не очень удачная тактика

для игры в Sentinel! Могь поспорить, что процесс игры в Sentinel Returns вам понравится — особенно если вы любитель абстрактных логических головоломок наподобие Tetris. Не сомневаюсь, что Sentinel Returns войдет в игровую историю как «классическая головоломка конца девяностых».

Продюсер игры Джон Кук (John Cook), работающий в No Name Games, рассказывает, что идея создать сиквел Sentinel пришла разработчикам в голову, когда они внезапно заметили, что о существовании этого хита 80-х годов почти никто из нынешнего поколения даже не подозревает, ее практически невозможно найти, не то чтобы поиграть. Так было принято решение возродить Sentinel, сделать игру более доступной для игроков конца девяностых. Перспективы своего сиквела Джон Кук оценивает более чем оптимистично, утверждая, что «комбинация из уникальной увлекательности игрового процесса и революционности стиля превратит новинку в мегахит».

e@shop

<http://www.gameland.ru/e@shop/>

**Компьютерные и видео игры
с доставкой на дом,
дешевле чем
в магазине**

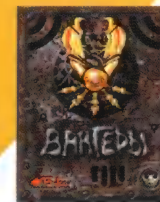
Заказ по интернету:

<http://www.gameland.ru/e@shop/>

e-mail eshop@gameland.ru

телефон (095) 124-0402

Доставка по Москве курьером \$3.



Вангеры

Поставка: на следующий день
Издатель: Бука



Diablo

Поставка: на следующий день
Издатель: Blizzard



Redline Racer (рус.док.)

Поставка: на следующий день
Издатель: UbiSoft



Incoming

Поставка: на следующий день
Издатель: Rage Software



Unreal (рус.док.)

Поставка: на следующий день
Издатель: GT Interactive



Wing Commander Prophecy

Поставка: на следующий день
Издатель: Electronic Arts



Ultima Online: Game Time

Поставка: на следующий день
Издатель: Electronic Arts



StarCraft (рус.док.)

Поставка: на следующий день
Издатель: Blizzard



Blade Runner

Поставка: на следующий день
Издатель: Virgin



Imperialism

Поставка: на следующий день
Издатель: Mindscape



Millenium 3D

Поставка: на следующий день
Издатель: Thrustmaster



World Cup '98 (рус.док.)

Поставка: на следующий день
Издатель: Electronic Arts



Commandos: Behind Enemy Lines

Поставка: на следующий день
Издатель: Eidos



X-Wing vs Tie Fighter

Поставка: на следующий день
Издатель: Virgin



X-Files: The Game

Поставка: на следующий день
Издатель: Electronic Arts



X-Fighter

Поставка: на следующий день
Издатель: Thrustmaster



Might & Magic 6 (рус.док.)

Поставка: на следующий день
Издатель: UbiSoft



Крок (рус.док.)

Поставка: на следующий день
Издатель: Electronic Arts



X-COM: Apocalypse

Поставка: на следующий день
Издатель: Microprose



Civilization II Scenarios

Поставка: на следующий день
Издатель: Microprose



GameStick

Поставка: на следующий день
Издатель: CH Products



X-36F

Поставка: на следующий день
Издатель: Saitek



F22 Lightning II

Поставка: на следующий день
Издатель: Electronic Arts



MS Close Combat 2

Поставка: на следующий день
Издатель: Microsoft



Andretti Racing

Поставка: на следующий день
Издатель: Electronic Arts

\$12.00

\$36.29

\$22.00

\$27.49

\$38.25

\$16.49

\$42.99

\$22.99

\$38.49

\$33.99

\$42.29

\$39.59

\$53.59

\$39.59

\$32.99

\$32.99

\$27.59

\$20.39

\$37.29

\$27.69

\$27.49

\$84.99

\$106.29

\$91.49

\$36.29

В туманные дни моего золотого детства родители подарили мне ДВА набора оловянных бойцов. И все. Я играл часами, таскал солдат с собой в детский сад, ходил с ними к соседу через два этажа (у него была электрическая железная дорога, и мы делали из моих оловянных друзей стрелочников и машинистов). Постепенно, как и все хорошее в этой жизни, солдатики закончились: растерялись, остались позаимствованными у товарищей, а то и просто поломались (хотя пришлось немало над этим поработать). Но я помню все, каждого из двух десятков.

Small Soldiers — это игрушка для тех, кто подобно мне помнит свои детские игры, помнит радость незамысловатых, но таких

Паспорт

Жанр: adventure
Разработчик: DreamWorks Interactive

URL: <http://www.dreamworks.com>

Издатель: Hasbro Interactive
Системные требования:
OS: Win95
Процессор: P 100/133 МГц
RAM: 16 Мбайт
CD-ROM: 2x

Маленькие солдатики —
игрушка об игрушках.



«Пощады не будет!» —
майор Чип Хэззард.

SMALL SOLDIERS

«ОРЛЫ» НА БАТАРЕЙКАХ

захватывающих игрушечных баталий, когда можно устроить настоящее сражение в собственном доме, а потом сложить и победивших и побежденных в одну коробку, до следующего раза, до следующей игры.

Итак, традиционный вопрос: о чем эта игра? Одному мальчику, с простым американским именем Кевин, несказанно повезло. Невесть

Даже интерьеры в игре
выглядят, как игрушечные.
Домик для Барби в несколько
экранов.



каким образом в его руках оказались два набора солдатиков — нет, не оловянных, наоборот даже, электронных, но суть дела это не меняет. И вот солдатики перед ним — взвод суровых коммандос и такая же по численности группа инопланетян, выходцев с неведомой нам Горгоны. Мальчик полюбовался на свое приобретение, но тут произошла банальная незадача — мальчика позвали обедать. Банальная-то банальная, вот только нам-то с вами известно, что самые безобидные с виду мелочи приводят подчас к самым непредсказуемым последствиям. Естественно, и случай с Кевином не оказался исключением. Дело в том, что в солдатах была заложена программа, приказывающая им воевать. Вот они немедленно и начали.

Такова, так сказать, предыстория. А дальше начинается собственно экшн.

С самого начала вы должны выбрать, за кого вам играть — за землян или за горгонатов. Ну, это как обычно, за хороших или за плохих, за исключением одной маленькой детали — в игре НЕТ ни плохих, ни хороших. Они же солдатики, что с них взять. Затем появляется новый

экран — экран территории, на которой расположены окрестности дома Кевина — стандартный американский хуторок с несколькими строениями. Всего в игрушке двадцать миссий — поровну на обе кампании. Вам предложат на выбор по два-три задания, проходить которые можно в произвольном порядке.

Миссии, в общем, незамысловаты. Например, в самой первой вам необходимо взорвать стену в родном доме, для того чтобы открылся секретный проход в туалет. Оригинально, не правда ли...

Начинается все, само собой, с коробки. Перед ней стоит доступное вам в этом задании количество солдатиков — от трех до шести. Управление простое — мышью, и осваивается по ходу без всякой необходимости в самый ответственный момент вываливаться из игры и судорожно листать навороченные хэлпы.

Солдатики (язык не поворачивается назвать их юнитами) в меру разнообразны. И еще дико несбалансированны. Тут вам не Commandos с их уникальными возможностями тактического планирования, не стоит забывать,

игра в солдатики — игра по определению детская, и запрограммирована она (по сценарию) в расчете на детей. Эдакие Джаггернауты с мозгами героя комиксов. Помните Товарища Прапорщика из анекдотов? Вот, совершенно в этом роде. Ведь не обязательно всем солдатам быть одинаковыми: всегда найдется какой-нибудь любимец, наделенный и навороченный. Так и здесь. Один Кирпич Базука — гора пластмассовых мускулов и одноименное оружие — стоят чуть ли не всех остальных вместе взятых. Есть и отстойные бойцы — типа солдата с электропарализатором и парня с большим мачете, которые эффективны только в ближнем бою и мочат их в первую очередь. Зато они оба быстро передвигаются, их можно использовать в качестве разведчиков, если уж у вас возникла такая блажь.



Графика в SS не для произведения впечатлений — проекция сверху и спереди, но больше сверху, мы так и смотрим на настоящих солдатиков. Без претензий — мультяшка, она мультяшка и есть. А больше и не надо. Хотите, чтобы красиво — играйте в Incoming или в того же «Турка».

Миссии в принципе тоже не отличаются особой сложностью — передвигаетесь по уровню, делаете, что нужно. Собирайте бонусы, только не бездумно, выбирайте, кому что действительно необходимо. А в бонусах недостатка нет. Опишу их все.

Альфа и омега экшна — аптечки. Здесь, в силу обстоятельств, они заменены на батарейки трех видов. Батарейка с зеленой наклейкой — полное восстановление подорванных в боевой операции сил, как в той рекламе — «раз и готово». Желтые батарейки — пятьдесят процентов. И маленькие батареечки с этикетками — четвертинки. Эти «чекушки» — самая приятная мультя в игре после использования по назначению «возрождаются» из

небытия аки БэФэГи в Кваке. Очень удобно — гужуйся себе в окрестностях, и помощь придет...

Бонусы «мистического» свойства: маленький голубой человечек позволяет вам клонировать того солдата, который его использует. Щелк, вот уже и два Базуки. Человечек в шкатулке добавляет одного солдата в вашу коробку. Звезда в шаре добавит единицу эффективности вашего оружия. Каждую стрелялку-рубилку можно заапгрейдить не более чем на две единицы.

Материальные бонусы: щит — это, естественно, броня, бронежилет. Одел парочку, вот и готовый супергерой. Сапоги-сорокоходы позволяют бойцам быстрее передвигаться. Используйте их в основном для разведчиков, им нужнее, в случае чего можно поскорее смыться. Ну и,



конечно, милые сердцу каждого солдата взрывчатые предметы: гранаты, динамитные шашки и нечто странное, видать, привнесенное с Горгоны — вишневые бомбы. Странное, но исправно взрывающееся.

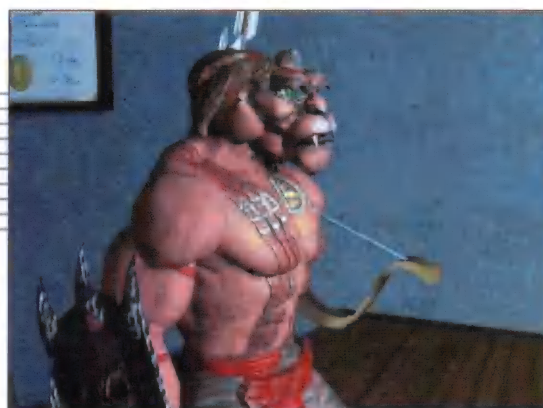
Бинокль — чудная вещь, но смотрите, кому он действительно необходим. Тот же Кирпич, к примеру, практически ничего не приобретает — он большой, ему и так все видно. А вот когда бинокль достается снайперу, эффективность последнего увеличивается кратно. И последнее — так называемая «карточка для безопасного прохода». На старших уровнях много неприятностей доставляют лазерные лучи-ловушки. Так вот, с помощью этих карточек их можно отключать.

Еще по уровням там и сям разбросаны различные предметы, необходимые для успешного прохождения миссии. Надо вам, к примеру, собрать рацию — ходи да собирай: по всему ангару разбросаны ее детали. А еще, приятствия ради, вам придется решать небольшие головоломки. Для всей этой деятельности у каждого солдата существует своя инвентори. Правда, и она совсем



игрушечная — всего на два предмета. Если учесть, что один предмет — личное оружие бойца, то с местом получается напряг.

Вот что особенно приятно: в игре, несмотря на всю ее



милитаризованность, абсолютно нет никакой крови. Нет, солдатам тоже достается — при совсем плохом раскладе они просто разваливаются на запчасти. Но насилием это вовсе не выглядит — вся

трагедийность происходящего скрашивается разнообразными военно-патриотическими выкриками поверженного. Очень патетично.

А когда ваш солдат развалился, вы просто возвращаетесь к коробке и вынимаете оттуда нового. Здесь полная свобода, выбирайте любого, кого сочтете нужным. Испытанный оптимум для командос — максимальное количество Базук, плюс один снайпер. Для горгонатов соответственно — абсолютно отвязные Инсаники, и побольше, побольше... В игре доступны два уровня сложности — простой и очень простой. Мой вам совет: не мудствуйте особо и выбирайте очень простой. В Маленьких Солдатиков нужно **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО** играть. Самозабвенно и не задумываясь о последствиях и судьбах мировых цивилизаций. И лучше будет, если вы не станете смотреть одноименный фильм до того, как не пройдете игру за командос. Уж слишком тяжело потом стрелять в горгонатов.

В общем,
Small Soldiers — это игрушка для тех, кто подобно мне помнит свои детские игры, помнит радость незамысловатых, но таких захватывающих игрушечных баталий, когда можно устроить настоящее сражение в собственном доме, а потом сложить и победивших и побежденных в одну коробку, до следующей игры.

Простые обыватели стараются часто упростить правила игры в теннис.

«Подумаешь, какая сложность! — говорят они. — Всего и дел-то: ловить и отбивать мячик. Тот же пинг-понг, только не на зеленом столе, а на зеленой лужайке».

Правильно. В недалеком прошлом большинство спортивных симуляторов были чуть большим, чем Super Turbo Pong Extreme, и как-то не особенно напоминали настоящий теннис. Игра GN&M принципиально отличается от всего виденного ранее. Похоже, ее

Паспорт

Жанр: Sport
Разработчик: Media GAMES
Издатель: Blue Byte GmbH

URL: <http://www.bluebyte.com>

Системные требования:
ОС: Win95/98
Процессор: P 90 МГц
RAM: 16 Мбайт
CD-ROM: 2x

У вас нет времени, чтобы выбраться на корт?



Game, Net & Match вам эту возможность предоставит.

GAME, NET & MATCH!

Настольный Уимблдон, или Сами мы Сампрасы

создавал человек, не раз игравший в лаун-теннис и знающий эту игру.

Но, судя по всему, Blue Byte выделил разработчикам достаточно скудный бюджет на реализацию этой игры, потому что в ней отсутствуют профессиональные игроки. Но все это не имеет особого значения, если речь идет всего

Плавная, достаточно спокойная игра. Лаун-теннис, каким он и задумывался.



лишь о добротной продукции, позволяющей вам насладиться игрой в лаун-теннис, не сходя с места.

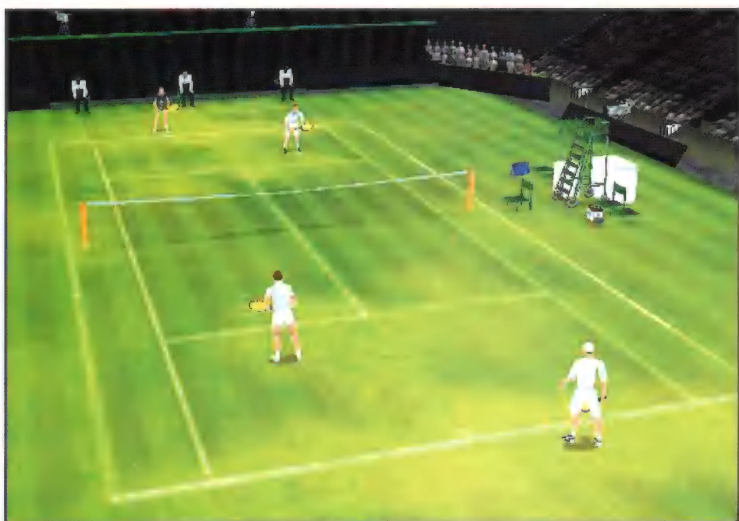
Игра поддерживает 3D-акселератор, который кое-что дает, однако недостаточно много для того, чтобы вы почувствовали остроту ощущений. Тем не менее анимация плавная, а игроки выглядят довольно убедительно и, главное, правдоподобно настолько, что не стыдно отождествить себя с одним из них. Такая возможность у вас имеется. Добавлю, что каждый теннисист обладает определенными способностями, как то: хорошая игра у сетки, хорошая игра на задней линии, сильная подача, скорость и сила удара. Геймер-любитель может предпочесть одиночные матчи, а вот профессионал безусловно выберет сезонную игру. Благо дело, такая функция в GN&M имеется.

Выбрав второе, вы первым делом должны определить, за кого будете играть. В вашем распоряжении есть мужчины и женщины, и только от вас зависит, в каком обличье вы выйдете на теннисный корт. Затем, совсем как

в RPG, вам дается 30 очков, и вы должны распределить их по свойствам шести игроков. Замечу, что больше десяти свойств одному игроку иметь не полагается. Вполне очевидно, что вам понадобится игрок с хорошо сбалансированными характеристиками, ибо это поможет вам вести стильную игру и даже, возможно, пробиться в финал со всеми вытекающими отсюда последствиями в денежном эквиваленте.

В игре, естественно, есть место, где вы можете потренироваться, отработать ваши умения и закрепить навыки. Ну, а когда вы почувствуете себя вполне подготовленным для того, чтобы собрать чемоданы и отбыть на первый матч сезона — милости просим. Пока же в вашем распоряжении автомат, размещенный в дальнем конце корта. Выбираете вид подачи, в приеме которой хотите поупражняться, или просто бросок, который вам никак не дается, и вперед!

Ваша задача — стать «первой ракеткой», то есть набрать как можно больше денег, а



соответственно и рейтинговых очков. Но если вы решите сэкономить силы, то смело пропускайте шесть недель турнира.

видели в матче Кафельников-Агасси. Она заключается в

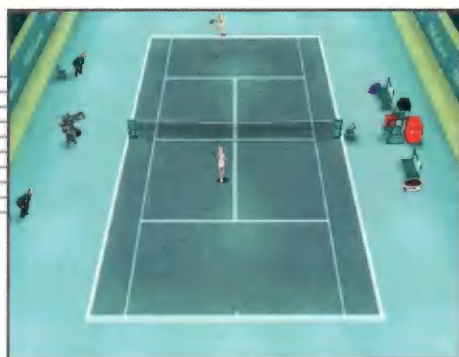
В общем, игра Game, Net & Match принципиально отличается от всего виденного ранее. Похоже, ее создавал человек, не раз игравший в лаун-теннис и знающий эту игру.

пожалуй, закончу. В самом деле, что его расписывать, этот лаун-теннис? В него играть надо!

Движения игроков во время матча реалистичны, пластичны, органичны и правдоподобны. Об этом я уже говорил. Однако ходит игрок несколько странно, будто находится в каком-то трансе. А бегают, наоборот, слишком быстро. Такое ощущение, что его собаки за пятки кусают. Но это мелочи.

Не будем останавливаться на внешности и фигурах играющих. Неблагодарное это дело. Где вы видели, чтобы люди были похожи на людей не в видеозаставках, а в самой игре?

Да, чуть не забыл. Наверное, вам будет полезно узнать, что вы не промахнетесь ракеткой по мячу, даже если его траектория не совпадает с траекторией ракетки метра так на полтора-два.

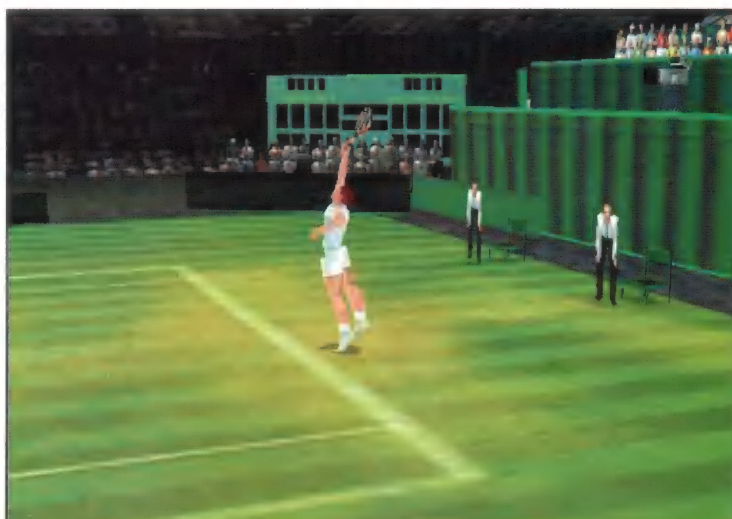


Это допускается, и вам за это ничего не будет. Однако в ваших интересах отыграть весь турнир, поскольку от этого ваш рейтинг только повысится, а вместе с ним повысится и мастерство в отдельно взятом навыке, например в подаче.

Скажу сразу, турнир — дело нелегкое. И дело вовсе не в том, на какой стадии обучения вы находитесь. Тут присутствует тяжелый с точки зрения психологии момент аутсайдера. В начале турнира вы находитесь в самом конце «табеля о рангах», и придется немало «попотеть», чтобы выйти в люди (то бишь в профессионалы). Замечу, что разработчики сделали все возможное, чтобы облегчить вам эту задачу. Играть придется на кортах с разным покрытием (трава, бетон или грунт), но приравниваться к изменениям не придется, потому что их просто нет. И вы без проблем справитесь с чуть более слабыми, чем вы, игроками. А что касается более сильных — тут нужно делать то, чего от нас не ожидает противник с электронными мозгами. Он нас ждет у сетки, а мы вдарим по флангу. Он отшел нам место у задней линии, а мы быстренько к сетке. Кроме того, существует практически беспроегрывная комбинация, которую вы наверняка не раз

следующем: подаете в угол, быстренько выбегаете к сетке и гасите в противоположный угол. Все должно пройти гладко, если вам, конечно, не попадется в противники тот же Кафельников или еще кто похуже. В смысле, получше.

Добавлю несколько слов о графике и саунде и на этом,



Задний план и отдельные элементы антуража оставляют желать много лучшего, но вы ведь не для того покупали эту игрушку, чтобы рассматривать

лица болельщиков? Так что нечего и жаловаться.

И о звуке. Вот он довольно неплох. Здесь все, как в настоящем матче. За кадром что-то бормочут комментаторы, но игре это не мешает. Удары мяча и звуки этих ударов чаще всего совпадают, что, в общем-то, приятно. Болельщики голосят именно тогда, когда им положено голосить. Одним словом, правдоподобно.

И в качестве заключения пара слов о многопользовательской версии. Она существует. Вы можете играть как со своими друзьями в качестве оппонентов, так и через Internet на сайте Blue Byte с их собственными теннисистами. Все же замечу, что сингл-игра делает ваше времяпрепровождение достаточно приятным, чтобы искать удовольствия на стороне. Особенно это относится к фанатам тенниса вообще и к фанатам понга в частности.

Приключения инопланетянина

Как-то летел по своим делам инопланетянин. Мирный такой, очень похож на сиреневый воздушный шарик с глазом и четырьмя конечностями. Летел себе, никого не трогал — и вдруг ломается корабль! Ну сломался, и все тут! А произошло это совсем недалеко от маленькой неисследованной планетки, которая называется Земля. Что делать?! Падать... Корабль падает и инопланетянин оказывается на неизведанной планете, где все несет в себе опасность. Осмотрев корабль, он понимает, что несколько деталей сломаны и починке не подлежат. Но судьба

Паспорт

Жанр: комедийный квест
Разработчик: Artech Studios
Издатель: Акелла

Системные требования:
ОС: Win95/98
Процессор: P 90 МГц
RAM: 16 Мбайт
CD-ROM: 4x

UFO'S качественный игровой продукт. Мультик, елы-палы.



Здесь вы найдете множество шуток и приколов. Если что-то не получится, не отчаивайтесь, наслаждайтесь процессом поиска.

UFO'S

А ШАРИК ВЕРНУЛСЯ...

благоклонна к сиреневому путешественнику: ветер приносит листок, на котором нарисована одна из деталей (в народе — лампочка) с указаниями, где ее найти. Пора в путь...

Так начинается новый мультипликационный квест «Приключения инопланетянина»,



Утка, безусловно, комический персонаж. Очаровашка, не правда ли?



локализацией и изданием которого в нашей стране занимается фирма «Акелла». Боевая задача: необходимо найти недостающие детали к двигателю и улететь наконец с этой непонятной планеты.

Тяжела жизнь воздушных шариков!

Инопланетянин так не похож на обитателей нашей планеты, что никто не хочет с ним общаться и ему помогать. Его или боятся, или пугают. Даже попытка подойти к мирной с виду мышке, которая живет в стое сена, оборачивается несколькими ударами по... ну, в общем, по верхней части шарика, там, где глаз. И в этих условиях он должен найти недостающие детали!

На протяжении всей игры у «сиреневого» появится только один друг — некто с утиным клювом (мне показалось, что это утконос, но герои игры упорно называли его уткой). Его наш герой в самом начале игры вытащил из капкана, после чего утка-нос почти

добровольно следует за инопланетянином, помогая ему во всех его начинаниях. Почему почти, спросите вы? Да потому, что вид у утконоса самый разнесчастный, да и общение с инопланетянином сводится к электрическим разрядам из Прибора (о нем позднее) да внезапным поцелуям, после которых утконоса бьют легкие судороги.

Тем не менее утконос будет сопровождать инопланетянина всю игру. Ему доверяются задания попроще: люк в полу поддержать, хозяйку магазина отвлечь, мужика загрызть... Ничего более сложного ему доверять не надо, да он и не возьмется. Все, что требует хоть малейшего интеллектуального напряжения, выполнять будет инопланетянин.

Реакция героев на одну и ту же ситуацию совершенно различна. Если «сиреневый» может только что-то пропукать в телефон (это не печатка: трубка вставляется в... нижнюю часть шарика) и получить в ответ «Я перезвоню», то утконос, судя по всему, обладает настолько завлекательным мужским голосом, что продавщица оказывается им

просто зачарована, давая возможность инопланетянину украсть у нее фотографию. В результате, как и в «Братьях пилотах», при относительно небольшом количестве головоломок правильную последовательность действий для их решения найти очень и очень просто.

Особенности инопланетного мышления

То, что в игре главные герои инопланетянин и утконос, наложило отпечаток на весь игровой процесс. К решению

все задачи на предыдущей, так что путаницы не будет. Сложность головоломок постепенно растет от экрана к экрану и достигает своего апогея в подземелье (я там два часа просидел!). Помимо головоломок, которые имеют непосредственное отношение к прохождению игры, существует масса действий, введенных разработчиками просто ради веселья.

Ну и шутки у тебя, Шарпов!

Юмор в игре достаточно своеобразный. Если так веселятся

откалывает, что забыть его просто невозможно. Что уж говорить про деревенскую бабушку со скалкой, которая появляется на пороге дома под органную музыку?

Hi-END Приборина

У инопланетян есть Технология. Нашему инопланетянину перепал только Прибор. И то, что он с большой буквы — неслучайно. С помощью этой незамысловатой с виду вещицы (так, коробочка с кнопкой, экраном и антенной) «сиреневый» должен решить почти все свои проблемы. Что-то достать с высоты, послать утконоса на задание, взорвать свинью, унести с собой несколько предметов — все эти функции выполняет Прибор. И

действовать. И все. Простота — сестра таланта.

По другую сторону экрана

Графика в игре — блеск. Персонажей я уже хвалил, теперь буду хвалить бэкграунды. Прорисованы очень тщательно, даже с учетом перспективы. Смотреть — одно удовольствие.

Со звуком тоже все хорошо. Здесь особый реверанс по адресу «Акеллы»: речь персонажей переведена и озвучена идеально. Единственной приметой того, что здесь раньше было все на английском, остались только разговоры в телефоне и то, что после окончания речи персонаж некоторое время двигает ртом в абсолютной тишине.

Музыки как таковой нет. Но зато создатели придумали такую штуку: когда герои заходят в



многих задач просто невозможно прийти логическими умозаключениями. Как вам, к примеру, идея дать утконосу затянуться сигарой, чтобы он озверел и загрыз мирного мужичка под автомобилем?! И так все время. Нужно проникнуться духом игры, научиться мыслить, как инопланетное существо (или хотя бы как утконос) иначе каждую головоломку придется решать неограниченное количество времени.

Сами по себе головоломки достаточно нестандартные. Даже не столько нестандартные, сколько неочевидные. Некоторые из них можно решать в любой последовательности, а другие возникают только после завершения определенной последовательности действий.

Действие игры разворачивается в четырех основных локациях: деревня, бар, город и некое подземелье, где жители деревни устраивают посиделки. Каждая локация состоит из нескольких экранов. Попасть в следующую можно, только полностью решив

настоящие инопланетяне, то попрошу меня им не представлять. Вышел инопланетянин из корабля, увидел свинью, нажал на кнопку — свинья взорвалась. С неба посыпались куски мяса, и со стуком упал свиной глаз. Все смеются.

Но тем не менее приколы очень разнообразят игровой процесс и развлекают играющего между решением головоломок. По мне лучше такой юмор, чем вообще никакого. Большое значение в восприятии игры принадлежит прорисовке персонажей. Изображены они так забавно и действуют настолько прикольно, что иногда хочется повторить действие только ради того, чтобы посмотреть на выражение лица какого-нибудь NPC.

NPC в «Приключениях инопланетянина» — это отдельный разговор. Обычно в квестах запоминаешь одного, ну, максимум двух персонажей, которые выделяются из общего болота серости. А здесь персонажи ВСЕ незаурядны. Даже банальный петух на лужайке — и тот такое

все было бы совсем хорошо, если бы Прибор не ломался.

Ломается это творение веземного разума с завидной периодичностью. Некоторое количество головоломок основано на том, что этот аппарат опять отказал. Вынужденно ищешь обходные пути для решения данной задачи. Проза жизни — «ничто не вечно под луной...».

Прибором можно попытаться скомбинировать пару предметов. Делать это надо часто и ничего не пропускать, так как в игре сочетание куска грязи с пучком травы дает не траву в пучке грязи, как можно было бы ожидать, а шляпу, которую нужно надеть на утконоса (см. Особенности инопланетного мышления).

Прибор выполняет также организационные функции. Сохраниться, загрузиться — это к нему. Сохраняться можно в любом месте, что приятно. Загружаться тоже.

С помощью Прибора управление максимально упрощено и сведено к двум кнопкам мыши. Правая — менять тип действия, левая —

место, где должна быть музыка, например на танцплощадку с оркестром, то она начинает играть! Вроде просто, но до сих пор я этого нигде не видел.

Итог

Всем, кто любит веселые игры или интересные квесты, играть в «Приключения инопланетянина»! Это как диагноз. Больше ничего и не скажу, пойду играть по второму разу.

Это была любовь... (вместо послесловия)

Заканчивается игра очень трогательно. Инопланетянин вроде улетел, утконос смотрит ему вслед, а на щеке у него блестит слеза. Правда, непонятно от грусти или облегчения. Все растроганы...

Следующий абзац нужно читать очень быстро. Готовы? Приступаем.

Быстро возвращается корабль, туда засасывает утконоса, там его встречает сиреневый друг с блеском в глазах (и с Прибором, естественно, в другом месте) и заключает того в объятия. И корабль ломается снова!

Намек на вторую часть?

Игра The X-Files (TXF), что в переводе на русский означает «Секретные материалы», открывается одной из самых нелогичных головоломок, когда-либо попадавших в жанре adventure. Видимо, материалы на самом деле слишком секретные. А дело обстоит так: агент ФБР Крэйг Вилмор сидит за компьютером. Чтобы машина заработала, необходимо ввести свое имя и пароль. Что поделаешь, принято у них так, в этом ФБР. Ну, с именем все получается довольно быстро и просто. А вот пароль... Это настоящий ребус. Но почему, если именно вы и есть тот самый человек, вам еще необходимо разгадывать свой собственный пароль? В конце концов, это же ваш персональный

Паспорт

Жанр: приключение
Разработчик/Издатель: Fox Interactive

URL: <http://www.foxinteractive.com>

Системные требования:
OS: Win95/98
Процессор: P 120 МГц
RAM: 16 Мбайт
CD-ROM: 2x
250 Мбайт на винчестере

Игра для фанатов «Секретных материалов». С изрядной долей ностальгии.



Нельзя играть в X-Files, не посмотрев сериал. Неинтересно.

THE X-FILES GAME

А БЫЛ ЛИ МАЛДЕР?

компьютер, на котором вы каждый день трудитесь! И вообще, гораздо удобнее иметь пароль, занесенный в память вашего компа. Ан нет, создатели игры думают иначе!..

Этот пазл (который, кстати сказать, не столь оригинален, сколь хочет казаться: он уже появлялся



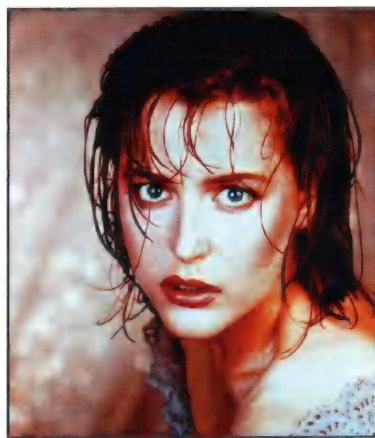
раньше в Phantasmagoria — A Puzzle of Flesh) подтверждает запутанную природу TXF. Множество приключенческих игр, предпринимающих попытки установить атмосферу таинственности и беспокойства, сделаны с претензией на вызов. Они заставляют вас поверить в то, что ситуация воспринимается и оценивается вами по той же шкале, по которой ее оценивает персонаж, которым вы управляете. К слову сказать, игрушки типа The Last Express справляются с этим довольно ловко, в то время как игра The Beast Within задействует остроумные ходы для того, чтобы сгладить раскол между игроком и персонажем, приводя обоих в состояние крайнего беспокойства.

TXF не делает ни того, ни другого. Вся эта заморочка с паролем в самом начале не что иное, как первое доказательство несостоятельности разработчиков, их неспособности уловить веяния времени и изменения, которые оно приносит в нашу жизнь. Игра, кажется, была запущена в производство в то время, когда по

телевидению в третий раз транслировался одноименный сериал. Это предположение базируется почти полностью на том факте, что информант специального агента Малдера, известный в этом шоу исключительно под странным именем «Х» и убитый к тому же в течение этого сезона — главное действующее лицо и «заказывает музыку».

Вилмор — полевой агент ФБР в Сиэттлском филиале. Его отзывают из собственного отдела для того, чтобы он расследовал исчезновение двух агентов, работников дипломатического корпуса в Вашингтоне. Эти двое, как оказывается, специальные агенты Дана Скалли и Фокс Малдер. Они испарились как раз в то время, когда работали над тем самым загадочным делом. История вполне узнаваема для фанатов подобных игр: Вилмор охотится за утерянными федсами (агентами ФБР США) и по ходу дела вскрывает несколько тайных сделок, которые, как он считает, организовали мелкие нарушители закона. Однако... Фанаты уже знают,





Ах, Скалли... Несомненно, успех «Секретных материалов» более чем на 50 процентов обеспечен ее внешностью (остальное на внешности Малдера и загадка сюжета). Официальное лицо ФБР?..

где тут собака зарыта. Конечно, в процессе расследования Вилмора ожидается большой сюрприз: на самом деле вдохновители сделок вовсе не мелкие воришки и разбойнички, и вообще сделками там и не пахло. Агент ФБР



натыкается не на что иное, как на заговор. Да какой! Сговорились о чем-то своем американское правительство и — пришельцы...

Но Вилмор не будет об этом догадываться до тех пор, пока не станет поздно вообще о чем-либо думать, то есть практически до самого конца игры. Стало быть, в начале игры мы большую часть времени потратим на изучение персональной биографии Вилмора, а также будем свидетелями того, как раскроются два подзаговора, включая и тот, в который вовлечена женщина — полицейский детектив, со всеми вытекающими отсюда романтическими последствиями и соответствующим случаю напряжением. Причем в служебном романе, на мой взгляд, совершенно нет необходимости. Ведь крайне сомнительно, чтобы человек, покупающий игру TXF, был озабочен тем, как пойдут дела у Вилмора на любовном фронте.

Игра строится на эпизодах, а не как единое целое. Ей больше подходит название «букварь», потому что вся игра заполнена милыми сносками к событиям из шоу, а также придерживается канвы телеверсии так тщательно, чтобы старательный геймер смог предотвратить все неприятности в

течение первых пятнадцати минут. Но тут возникает вопрос: если игра предназначена для фанатов сериала «Секретные материалы», зачем рассказывать им историю, которую они давно знают?

С технической точки зрения игра скатывается с оценки «отлично» к оценке «ужасно», причем так быстро, что вы едва успеваете произнести словосочетание «маленькие зеленые человечки». Хотя надо признать, что видеоряд поразителен, фотографии заслуживают всяческих похвал, а качество видео само по себе лучшее, что вы когда-либо видели в компьютерных играх. Тем не менее интерактивные куски составлены из ужасных, размытых фотографий, которыми вы должны оперировать, используя при этом нелепый курсор,

старательно тыкайте курсором во все, что видите, и выигрыш вам обеспечен.

Немного о звуковом оформлении. Разговоры персонажей, которые претендуют на пространность и многоуровневость, на деле таковыми не являются. С тем же успехом их можно назвать интерактивными. Во многих случаях вам предлагается широкий выбор возможных утверждений, каждое из которых являет собой точный ответ человека, с которым вы говорите. Но есть в игре один момент, где дела обстоят несколько иначе. Для общения с персонажами вам дается три экрана меню: одно с текстами утверждений-ответов, другое с «иконками эмоций», которые позволяют вам выбрать «вариант» ответа, а третье — с картинками событий, о которых вы



совершенно не подходящий этой игре.

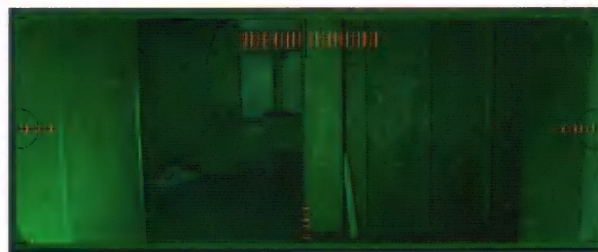
По ходу действия кроме вышеупомянутого пазла с паролем вам встретится пара-тройка аналогичных заданий. Они заслуживают внимания. По крайней мере, не требуют от вас составления классической мозаики — собирания полной картинки из скользящих кусочков. Остальные этапы не требуют изнурительных умственных упражнений. Ваша задача — просто рыскать по экрану, щелкая мышью во всех углах, а также вверх, вниз, справа, слева и посередине. В общем, вам нужно убедиться в том, что вы ничего не пропустили. Ситуации, в которых нужна последовательность действий, можно перечислять по пальцам. Ну, к примеру, если вам необходимо раздобыть записи прямо из-под носа фэдсов в их штаб-квартире... А в остальном —

хотите побеседовать. На самом деле для трех разных меню, а тем более их одновременного использования нет видимых причин. Выберите один любой экран — и этого будет достаточно.

В игре есть и возможность использования различных дисков. Всего их семь (!). Это объясняет качество видео, но не дает вразумительного ответа на вопрос: почему игра продолжается всего двенадцать часов? Игрушка становится приятнее, когда Вилмор наконец-то снайпует Малдера и Скалли. Их присутствие значительно оживляет игру и почти компенсирует запутанную последовательность финала. Вам приходится вступать с ними в контакт, а это, в конце концов, именно то, ради чего вы сели за компьютер.

Словом, после всех этих коротких интерлюдий с персонажами вынужден признать: TXF нельзя назвать чем-то большим, а скорее всего откатом к первой половине текущего десятилетия — в те времена, когда дешевый Myst clones и интерактивные фильмы стоили десять центов за дюжину. Возможно, тогда было в порядке вещей, что кто-то мог забыть пароль для доступа в свой компьютер.

В общем, TXF нельзя назвать чем-то большим, а скорее всего откатом к первой половине текущего десятилетия — в те времена, когда дешевый Myst clones и интерактивные фильмы стоили десять центов за дюжину.



Хочу быть ХОББИТОМ

Д. Мартин

(ИЗБРАННЫЕ МОТИВЫ ИЗ «HEROES OF MIGHT AND MAGIC – 2»)

...Мир последний раз содрогнулся под финальные аккорды веселенькой песенки и наконец принял необходимые кому-то очертания. Поднялись горы, разлились моря, нечувствительным образом выросли и зашумели леса. Строго говоря, все ландшафты были вполне на своих местах: снег на севере, песчаные пустыни на юге, вулканы и лава где попало. Так и должно было быть, ибо мир создавался далеко не в первый раз.



Ранлоо пришел в себя, как это водится, в здравом уме и твердой памяти, но в чрезвычайно расстроенных чувствах.

— Опять... — подумал он с тоской. — Ну почему, почему я, дипломированный некромант, выпускник Оксфорда, должен то и дело начинать все сначала? Только победишь, расслабишься, как все снова. И ведь что обидно: с нуля. Опять строиться, опять сражаться, опять эти вечные враги, вечные друзья, чудища всякие. Хотя бы кто однажды поинтересовался: люблю ли я костяных драконов? Нет, ответил бы я, я не люблю костяных драконов. Мерзкие, жестокие твари, никого, кроме себя, не уважают. А ведь приходит-

ся сотрудничать, алтарь им возводить, иначе они и когтем не пошевельнут. Говорила мне мама: «Иди на магфак!» Был бы сейчас магом, разводил бы зверушек поприятнее. Почему я не маг? А еще

лучше вообще не быть героем. Ни за что не отвечаешь, никем не командуешь. Хорошо быть, например, хоббитом: сидишь себе в теплой норке, пиво пьешь, с Гэндальфом беседуешь... или это из другого сюжета? Да нет, хоббиты у нас точно есть, я помню. Все, хочу быть хоббитом. Великий Процессор, если ты и вправду существуешь, сделай меня в следующей жизни хоббитом. Не сделает, а жаль... Ох, встречу когда-нибудь того, кто придумал эту бодягу — убью насмерть.

— Не встретишь! — ядовито прошипело у него над головой, но Ранлоо этого не слышал. Он позволил себе еще немного помечтать, последний раз горестно вздохнул и зашагал к ближайшему замку.

— Эй, начальник! — раздалось сзади, и Ранлоо мгновенно развернулся, привычным жестом выхватывая из ножен меч. Десятка два скелетов и парочка зашуганных зомби переменились с ноги на ногу на пригорке около свежего могильника, подобострастно глядя на героя.

— Возьми с собой, начальник, — заблажили они нестройным хором, — не век же здесь лежать.

— Тыфу на вас! — Ранлоо убрал меч и брезгливо оглядел претенден-

— А может, хоть про сиреневое споем? — не унимался зомби-насовик. — Ведь родственник вроде цвет...

— Про сиреневое можно, — разрешил Ранлоо. Как все некроманты, он был дальтоником. — А что, есть такая нашенская песня — про сиреневое?

— А как же! — обрадовался зомби.

Дальше шли уже под заунывный, незамысловатый напев:

— Сиреневый туман клубится на погосте,
Над кладбищем встает мертвящая звезда.
Спешит могильный червь очистить мои кости,
От скуки бытия-а избавив навсегда!..

тов. — Учтите, платить не буду и кормить тоже.

— Да, начальник, да, мы всегда, с нашим удовольствием! — забеспокоились твари. — Исключительно ради славы! Мы ж вас уважаем!

— Ша! — приказал Ранлоо. — В колонну по два стройсь! За мной, шагом-ом... марш! Песню запе-вай!

— Эх, да наше черное знамя, эх, да пропадай вместе с нами! — обрадованно заблажили новобранцы.

— Стоп, — Ранлоо задумался. — Знамя теперь будет фиолетовое.

— Так ведь в размер не лезет, командир, — удивился какой-то образованный зомби (видно, при жизни бывший редактором). — Почему фиолетовое-то? Почему хоть не красное?

— Так надо, — туманно объяснил Ранлоо. — Такое выдали. Так что отставить песню.

Вскоре на горизонте показался замок.

— Сэндкастер, — определил некромант наметанным глазом, и че-



Первые постройки: какое войско, такая и статуя



рез несколько минут отряд уже уверенно входил в ворота.

— Ого, а тут уже квартирки приготовлены! — скелеты окружили какую-то яму у стен башни и возбужденно переговаривались. — Гляньте-ка, господин Ранлоо, это ж раскопки. Кто-то уже могилку к нашему приходу осквернил, уважение оказал. Значит, сейчас наши свеженькие, неприкаянные поползут. Только это, им платить надо...

— Почему? — лениво поинтересовался Ранлоо.

— Недорого, босс! — из раскопа вылезло, отряхиваясь, восемь скелетов. — Цена не проблема, сойдемся. Нам бы косточки размять...

— Погодите, ребята, — сказал некромант и пошел в замковые подвалы пересчитывать наличность. Вернулся он, явно удовлетворенный результатом, и благосклонно кивнул.

— Теперь так, — сказал он команде. — Денег много не бывает, значит что? Значит, сейчас быстро строим статую. Она нам даст еще двести пятьдесят в день...

— Не вижу связи, шеф, — снова вылез образованный зомби. — Как это нам статуя будет платить? Нелогично, она же неживая...

— На себя посмотри! — огрызнулся Ранлоо. — Ты что, по первой походке тут? Причинно-следственных связей захотел? Изволь: еще раз вякнешь — обратно закопаю! Это тебе логично?

Ранлоо вскипел оттого, что сам в юности, еще в первых кампаниях, сразу после Акта Инсталляции, потратил массу времени, чтобы разобраться в логике прохождения золотых дождей и вырастания в могилах свежих скелетов, но так и не преуспел.

— Значит, статую, я сказал! А потом отправляемся по окрестностям за хабаром. Даю вводные: в драку без нужды не лезть, подбирать тщательно все, что плохо лежит, а также все, что лежит хорошо, ничего не пропускать — золото, камни, дерево, ртуть, руда, самоцветы — все пойдет в дело. Замечу мародерство — убью... тьфу, ну, в общем, плохо будет. На рудники обращать

особенное внимание. Вперед! А ты, умник, ты останешься. Замок сторожить.

...Не успел Ранлоо покинуть стены Сэндкастера, как в замок, ворovато озираясь, проскользнул еще один герой. Некромант Риальд, изрядно поиздержавшийся в предыдущих кампаниях, тоже набрал где-то небольшой отряд скелетов и

«Всю свою сознательную жизнь Риальд предпочитал не добывать опыт в бою и не портить зрение, сидя над книгами».

зомби и решил попытать счастья в новом месте, а заодно поправить свое материальное положение. Деловито приправ в карман две тысячи золотых из казны, он что-то прикинул в уме и взял еще пятьсот. Потом пошевелил носком сырмятного сапога в раскопках и пробормотал:

— Через неделю вырастут. (В отличие от Ранлоо, прагматик Риальд вопросами причинности никогда не задавался).

Не желая терять времени, Риальд мрачно оглядел свое жалкое воинство, присоединил к нему оставленных Ранлоо зомби и со вздохом велел выходить из замка.

— Ребята! — сказал он с фальшивым воодушевлением. — Орлы! Тысячи веков смотрят на вас с высоты этих... Что значит — уже говорил? Кто такой умный, два шага вперед! Короче, мы выходим на рассвете, над пустыней дует... кто сказал — цитата?! Я вас научу родную землю любить! Изнутри! В общем, на выход и смотреть в оба. Этот простофиля Ранлоо пошел не в ту сторону, я знаю лучшую дорогу: добра там больше, страсти меньше. Вперед, бойцы! Наше дело правое, враг будет разбит, победа будет за нами! А ты, умник, заткнись!...

Отряд Ранлоо набрал уже изрядно золота и драгоценностей и почти дошел до лесопилки, когда обнаружилось, что какая-то неодолимая сила не дает сделать дальше ни шагу. Скелеты тревожно забормotalи, но Ранлоо успокаивающе поднял руки:

— Тихо, тихо.

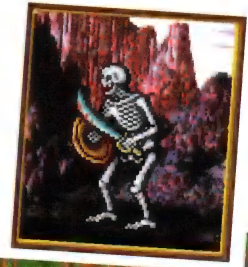
Не надо волноваться. Вы будто первый раз умерли. Совершенно обычное явление: конец дня называется. Завтра дальше пойдем. С утрачка, по холодку.

— А почему это у нас конец дня, я бы даже сказал, извиняюсь, вечер, а у господина Риальда все еще день? Несправедливость получается... — пробурчал один из скелетов.

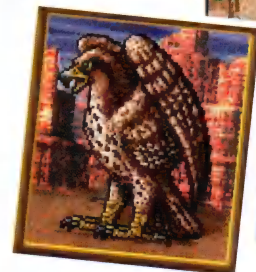
— У какого такого Риальда?! — завопил Ранлоо в ужасе. — У этого прощелыги? Где он, проклятый двоечник? Всю жизнь за мной хвостом таскается, на моем горбу выезжает! Ну почему мне никогда в напарницы не дают какую-нибудь чародейку? Есть ведь такие, я знаю! Симпатичные... хоббитов разводят... пушистых... А мне их все время убивать приходится вместо личной жизни!

— Береги нервы, сынок, — зазвучал вдруг Голос Из Ниоткуда. — Не в твоих силах изменить Правила, ибо они есть Программа предвечная, данная тебе Великим Процессором в неизреченной милости Его. Тебе же надлежит повиноваться и благоговеть. А иначе падет на тебя кара Его, и беспощаден будет Dismiss Ero! Ныне и присно, и во веки веков. AltX!

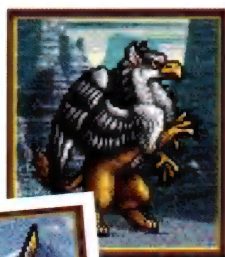
— О, Великий! — радостно закричал некромант. — Зна-



Мужик — боец никакой, но, как известно, куча зайцев мочит льва...



Ранлоо перед избушкой, а вокруг еще так много хабара, да весь под охраной...



чит, Ты все-таки есть! Прощу Тебя, заклинаю — сделай меня хоббитом. Таким маленьким, незаметненьким, не героем. Ну что Тебе стоит, а? Я так хочу быть хоббитом!

— Не положено, — сурово отрезал Голос. — Кто есть, тем и будешь. Правила.

Над Ранлоо, положив конец дискуссии, сияющим клином пронесся Курсор, и Передача Хода парализовала его, временно лишив сил, чувств и мыслей.

Пока Ранлоо препирался с судьбой, Риальд набивал добычей переметные сумы. Он успел прибраться в тихих безлюдных районах и совсем было примерился к смачной кристаллической друзе, но вовремя приметил притаившуюся в кустах перед ней засаду мужиков.

— Мужики! — позвал Риальд. — Может, пропустите? Чего зазря друг другу шкурку портить. То есть как бы разбежитесь в ужасе... а потом столкнемся...

Мужики хитро ухмылялись и втихомолку вострили серпы.

— Ты, барин, ежели смелый, так иди поближе, — наконец нашелся один нетерпеливый. — А ежели нет, так и ступай себе подобру-поздорову.

Герой, не задумываясь, закричал:

— Смелый-то, смелый, да не дурак! Знаю я вас, вы семеро одного не боитесь. А я у себя один, мне себя беречь надо.

И с этими словами он гордо повернул обратно в замок.

И был День Первый и весь вышел, и настал День Второй.

— Статуя, статуя, — приговаривал Риальд, хозяйничая в Сэндкастере. — Тоже мне, эстет нашелся. Нет, ребята, мы пойдем другим путем. Мы построим Гильдию Воров.



Если враг не сдается, заколтуем его до смерти!



По лесам везде сундуки, а лежит в них опыт — вот так он и выглядит...

«Он всегда был равнодушен к этому ремеслу и зачастую жалел, что не пошел в свое время по воровской части».



Штурм эльфийского замка



Он всегда был равнодушен к этому ремеслу и зачастую жалел, что не пошел в свое время по воровской части. К сожалению, возможности для карьеры в мире были сильно ограничены: либо ты герой, либо пушечное мясо. А эмигрировать в другие миры, даже родственные, пока не получилось, хотя и ходили смутные слухи, что NWC вскоре облегчит визовый режим.. Гильдию возвели чуть ли не моментально, и новообращенные члены этого профсоюза в благодарность посвятили Риальда в ситуацию у других обитателей мира.

— Так, — решил некромант, оценив положение. — Если мы победим, я — герой, если проиграем, Ранлоо — жалкий неудачник. Отлично. Пока можно не беспокоиться. Главное, не погибнуть раньше времени.

Взяв на вооружение этот мудрый девиз, Риальд со спокойной душой поехал на поиски новых сокровищ. На сей раз, однако, удача повернулась к нему не лучшей частью своего тела. Не успел он выехать на дорогу, как навстречу появился старый друг-приятель Ранлоо и с обаятельной улыбкой обратился к Риальдовым скелетам:

— А что, братцы, не надоел ли вам этот зануда?

— Ой, надоел, начальник... — честно признались «братцы». — Хуже жизни надоел.

— Так чего ждете? — удивился Ранлоо. — Переходите ко мне, не поживем, так хоть повеселимся.

Скелеты гурьбой ломанули к новому хозяину.

— А я... а мне... а у меня? — надрывался обалдевший Риальд. — Как же так, ребята, мы ж с вами... это, как его, славные победы, дружеские пирушки...

— Ври больше, дождешься от тебя! — огрызались скелеты.

— Не дрейфь, командир, мы с тобой, — утешали двое оставшихся зомби.

— А, ладно вам, — растрогался Риальд, — раз уж все пропало, пошли хоть пограбим, что ли.

Под умелым руководством Ранлоо скелеты превозмогли сопротивление мужиков и разгромили их наголову.

— Медленно ходите и много едите, — произнес некромант над кучей свежих трупов. — Похудеть вам надо. Капитально. Так что ежели кто желает, прошу ко мне в скелеты.

Кое-кто пожелал; Ранлоо быстро освободил новобранцев от бремени плоти и привел их в уставной вид, так что дальше пошли уже в большем количестве и почти сразу напоролась на ветхую избушку. Избушка уныло переминалась на огромных куриных лапах и страдала: будучи

со всех сторон одинаковой, она никак не могла повернуться куда надо передом и задом (за неимением оных).

— Ау, хозяйева, — Ранлоо заколотил в окошко. — Есть кто живой, встречайте гостей!

— Нету живых, нету, — сварливо донеслось изнутри. — Вот уж, почитай, лет пятьсот как нету.

— То, что живых нет, это даже хорошо, — сказал Ранлоо. — Мы и сами, честно говоря, не очень. Ну а ты, к примеру, кто будешь?

— Не ты, а вы, — поправил голос. — Ведьмы мы. Местные.

— А прок в вас какой, мадамочки? — не унимался герой.

— Мадемуазельччи, — сухо поправили его из домика. — А прок в нас очень даже большой: ты нам, скажем, подарок, гуманитарную помощь — колбаски там, сырку, маслица, а мы тебе, милоч, знания передадим, заклинания всякие. Голится?

— Так ведь нет у меня ничего, барышни, — взмолился Ранлоо. — Разве что в долг поверите, по доброте душевной. Заклинание вы мне сейчас отдайте, а гостинцы я вам потом когда-нибудь с оказией пришло.

— Много вас тут таких бродит, — проворчали ведьмы. — И каждый на халяву норовит. Да что с тобой де-



лять, забирай. Вот так вот хитро рукой сделаешь, — из окошка высунулась рука и продемонстрировала, — а затем еще вот так, и будет тебе стрела мага. Понял? А насчет okazji смотри, не обмани. — Рука напоследок погрозила сухощавым кулачком и скрылась в окне.

— Понял! Не обману! — возразился Ранлоо, но, отъехав на некоторое расстояние, сплюнул и, оглянувшись, шепнул: «Ждите-ждите,

будет вам и сырок, и кофе, и какава с чаем». Добрейшей души человек, хоть и не совсем человек.

Слово за слово, наступил Третий День.

Ранлоо построил в замке первую очередь фабрики смерти. Фабрика изготовляла мумий и по традиции

«Гильдия магов — ну, это для меня, для повышения личного культурного уровня в общих интересах».

имела форму пирамиды (хотя, если вдуматься, ее функции были совершенно противоположны назначению настоящих земных пирамид). Через час с небольшим с конвейера сошло несколько свежих мумий, затем кончилась наличность, и фабрика встала.

Старшая мумия невнятным из-за бинтов басом поинтересовалась:

«Сколько платить будешь, шеф?»

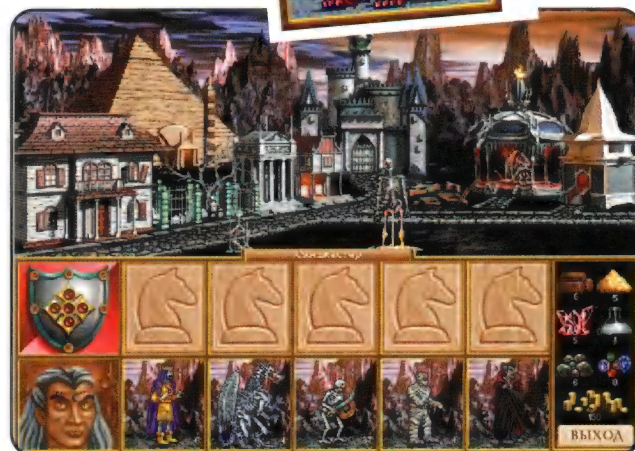
— Как положено, — отрезал Рандоо.

«Прибавить бы», — задумчиво произнесла мумия.

— Как положено, — повторил некромант и твердо посмотрел туда, где у всех нормальных существ находятся глаза. Через некоторое время сторговались, причем каждый считал другого лопухом, а себя в выигрыше. Происходило это оттого, что мумии считали медленнее, а Ранлоо хуже (он знал, где можно приобрести навыки эконома, хотя бы и базового, но пока еще в те края не добрался).

Между тем Рияльд каким-то чудом (точнее, исключительно с помощью натасканных откуда ни попадя заклятий, среди которых попались его любимые «Когти смерти», сметавшие все на своем пути, но не причинявшие ни малейшего вреда сопровождавшим его зомби) умудрился победить в несколько раз превосходящий его отряд здоровенных, но медлительных, как дождевой червяк, угров. Некоторые свежеубиенные, видимо, от стыда за племя, согласились передать свои скелеты на службу черному делу, и свежие новобранцы образовали костяк нового отряда.

Всю свою сознательную жизнь Риальд предпочитал не добывать опыт в бою и не портить зрение, сидя над книгами. Ему было твердо известно, что опыт — вовсе не то, что ты испытал на собственной шкуре, и даже не то, что тебе рассказали мудрые преподаватели. Настоящий, полезный опыт — это такая маленькая красно-золотая звездочка, которая лежит в маленьком красно-бе-



А вот так выглядел Санкастер дню эдак к двенадцатому

лом домике и только и ждет, чтобы пришел герой и забрал ее. Идеалом героя в представлении Рияльда был гибрид домовника с барахольщиком, и этому идеалу он следовал свято.

Нужно отметить, что в большинстве случаев такое поведение себя оправдывало. Вот и на этот раз недалеко от места сражения он нашел старую позеленевшую лампу и, решив оттереть ее, вызвал четверых малограмотных джиннов, которые согласились принять поддельный вексель на Сондкастерский банк и завербовались на полный срок службы.



ТД Важного и нужного специалиста





Драконы в одночасье заедают хоббитов... Да-да, тех самых



«В толпе нестройно захихикали. Некоторые мумии зарделись сквозь бинты и стыдливо потупились.»

На Четвертый День, пока Ранлоо возводил викторианский особняк для капризных пижонов-вампиров, Риальд вышел к вражескому замку и, откровенно струхнув, нерешительно топтался у его стен. К счастью, мимо, деловито озираясь, пробежали несколько полужнакомых воров.

— Как жизнь, пацаны? — по всем правилам Гильдейской вежливости приветствовал их Риальд.

— Нормально, кореш, — воры приостановились. — Чего надо?

— Вон в том замке, — Риальд для верности исподтишка потыкал пальцем, — кто хозяин?

— Хозяйка, — поправил его атаман. — Ты не бойся, она все равно в отъезде. Так, оставила за себя мелочь всякую за домом приглядывать. Может, спрайтов, может, лучников.

— Много? — обеспокоился некромант.

— Спрайтов? Много.

— А лучников?

— Да нехило, — почесал в затылке воровской атаман. — Ну, ты бывай, а нам на работу пора.

Шайка исчезла в мгновение ока, а Риальд тоже, в свою очередь, почесав затылок, опасливо приблизился к замку.

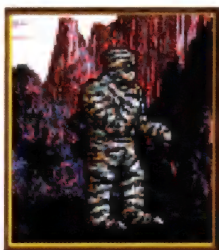
— Сдавайся, негодяй и узурпатор! — заорал он что было мочи, пустив, правда, в середине фразы петуха. — Настал твой последний час, день, год, век... — больше Риальд ничего не вспомнил.

Покричав так довольно долго, он подъехал еще поближе и подтолкнул в бок крайнего джинна.

— Слышь, ты, как тебя, Аладдин...

— Наоборот, — обиделся джинн.

— Ну Хоттабыч! Неважно. Слетай, погляди, как оно там.



Вернувшись, джинн хму-ро сложил руки на груди и скривился. «Делов-то», — презрительно протянул он.

— Что, все?! — приятно изумился Риальд.

— Ага, — джинн напыжился еще больше и встал в строй.

— Впере-ед! За мно-ой!

Риальд храбро ворвался в пустой город, топча на пути низкорослые эльфийские яблоньки, и следующие три дня мародерствовал по округе, попутно втолковывая на шахтах и рудниках новую политику. Название замка — Бриндамур — ему не нравилось, но переименовывать было лень.

...В конце недели Ранлоо выступал перед обитателями Сэндкастера.

— За истекший период мы с вами, все, как один, героическими усилиями сделали наш город еще краше. Кроме уже известных вам сооружений, нами построены: во-первых, Колодец общественный (одна штука), что позволило увеличить естественный прирост народонаселения на два, э-э, существа в неделю. Какое отношение имеет колодец к демографии и как все вы, продукты разложения, вообще размножаетесь, я не знаю, но результат налицо...

В толпе нестройно захихикали. Некоторые мумии зарделись сквозь бинты и стыдливо потупились.

— ...Во-вторых, Гильдия магов — ну, это для меня, для повышения личного культурного уровня в общих интересах. В-третьих и последних, кладбище. Жилищные условия, понимаешь, надо улучшать! В ближайших наших планах — Мавзолей... нет, нет, к сожалению, того специалиста, о котором вы все подумали, мы пригласить на работу не сможем, но сооружение все равно полезное... А после Мавзолея мы возведем Алтарь Зла, чтобы, значит, каждый мог усилнее склоняться ко злу, бороться за более качественное осквернение естества и культурно проводить свободное время...

— Знаем мы это свободное время! Это у Костяных драконов оно свободное! — заорал в толпе кто-то неосознательно.

— Да, Костяных драконов пригласим обязательно, — подтвердил Ранлоо с оживлением в голосе и омерзением в душе. — Очень, между прочим, авторитетные товарищи, крупные специалисты, важные и нужные для активной внешней политики. Так что, дорогие горожане, поздравляю вас с Новой Неделей и

желаю дальнейших творческих успехов. У меня все, спасибо за внимание.

Собственно говоря, на этом можно бы и закончить грустную историю данного мира. Осталось лишь добавить, что в Сэндкастере действительно построили все обещанное, а в Бриндамуре ничего не построили, так как засеивший там Риальд панически боялся нападения и все деньги вбухивал в гонку вооружений, набирая все новых и новых наемников из числа жителей города. Свеженарождавшиеся под фиолетовым знаменем спрайты и лучники напрочь позабыли про свое светло-эльфийское происхождение и с энтузиазмом рвались в бой за дело мировой Скверны. Двое оставшихся конкурентов — Варвар и Чародей — сцепились друг с другом. Хотя Чародей и победил, его, изрядно потрепанного, тут же затоптал своими Костяными драконами Ранлоо.

После победных фанфар все пошло, как всегда. Неизвестно откуда выполз какой-то Арчибальд; раньше никто о нем и слыхом не слыхивал (потому что мир создан был наспех, с эскапированием предыстории), а теперь вдруг выяснилось, что он тут принц и Ранлоо с Риальдом вообще воевали во имя его. Арчибальд горячо пожал обоим некромантам руки, забрал



все добытые трудами несправедными денежки, посадил своих наймитов во все замки и сообщил, что всем спасибо, пока свободны. Выслушав Арчибальдовы поздравления, некроманты неприязненно косились один на другого, и каждый в это время думал о своем: Риальд — о том, как будет хвастать перед собутельниками в университетской пивной, а Ранлоо искренне жалел, что и в этот раз он не стал хоббитом. Может, еще повезет?..

✂

ТРАДИЦИОННО НИЗКИЕ ЦЕНЫ!

ФОРМОЗА-Мультимедиа

предлагает Вашему вниманию около 1000 (!) наименований CD-ROM'ов. В их числе:

- популярные продукты фирм Microsoft, Borland, IBM, Adobe и др.;
- программное обеспечение для бухгалтерии и делопроизводства;
- электронные словари, переводчики, программы проверки правописания;
- обучающие программы по Windows, Excel, Word, Internet, а также языковые (в т.ч. по русскому) и даже по правилам дорожного движения;
- игры российских производителей (1С, Бука, Дока, Акелла и др.);
- мультимедиа-энциклопедии (обзоры, журналы и др.);
- интерактивные мультфильмы для детей 3-7 лет;
- самое богатое предложение OEM-дисков в России (по цене 3-5 у.е.(!!!));
- музыка и творчество («Кино», «Агата Кристи», Высоцкий; классика, включая Чайковского, Баха, Шопена, Моцарта);
- известные российские фильмы и мультфильмы («Шерлок Холмс», «17 мгновений весны», «Место встречи изменить нельзя» и др.);
- фильмы всех жанров зарубежных производителей (комедии, ужасы, боевики, эротика, мелодрамы);
- и, конечно, игры зарубежных производителей (Lucas Arts, Microprose, Microsoft, Sierra, Mindscape)

Предоставляем весь комплекс услуг: подборка, доставка, обмен непроданного товара, помощь в продаже и даже выпуске Ваших CD-ROM'ов, консультации по установке продуктов.

Пожалуйста, узнайте наши цены, наше качество обслуживания, предложите Ваши варианты сотрудничества (а может быть, и Вашу продукцию) по телефону в Москве:

(095) 232-26-62 (многоканальный)
(он же факс)

Активно используйте E-mail:

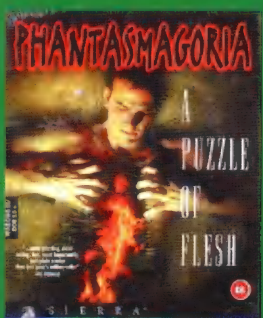
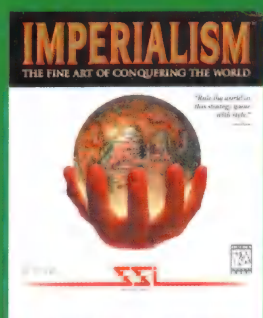
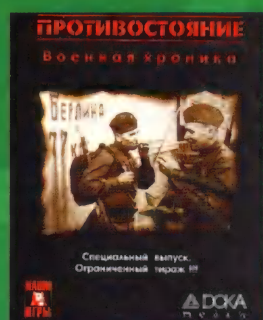
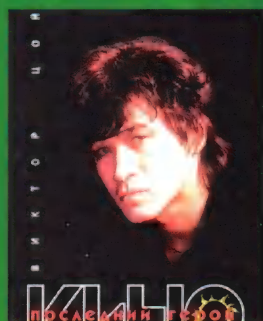
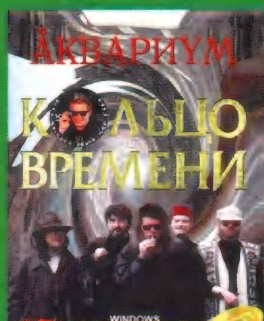
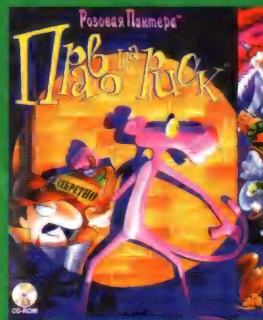
max@avia.formoza.ru

Дорого звонить? Посетите нас:

www.formoza.ru/avia

Личные контакты происходят по адресу:

г. Москва, ул. Авиамоторная, 57



Выше указанное программное обеспечение вы можете приобрести по адресам:

Ст.м. «Авиамоторная», ул. Авиамоторная, д. 57
тел./факс: (095) 232 2662

Ст.м. «Академическая», ул. Профсоюзная, д. 1
тел./факс: (095) 124 2278, 129 6028

Ст.м. «Китай-город», Б. Трехсвятительский пер., д. 2
тел./факс: (095) 926 2452, 728 4004

Ст.м. «Лубянка», ул. Мясницкая, д. 6, магазин «Библио-Глобус»
тел./факс: (095) 928 8538

Ст.м. «Войковская», ул. Космонавта Волкова, д. 10
тел./факс: (095) 150 0791, 150 5536

Ст.м. «Южная», ул. Кировоградская, д. 9а
тел./факс: (095) 311 3181, 311 3256

Ст.м. «Щелковская», Сиреневый бульвар, д. 15
тел./факс: (095) 164 9692, 164 9651

ВСЕ, ЧТО У НАС ЕСТЬ - ТОЛЬКО ЛИЦЕНЗИОННОЕ!!!

...До конца 1942 года американцы в войне на европейском континенте участия не принимали. Логика подводила их к тому, что борьбу с фашизмом лучше всего начинать с периферии театра военных действий. Так и случилось: боевые действия американцы начали в Северной Африке, а плацдармом для них стал Египет, прочно удерживаемый англичанами. Очень скоро объединенными действиями союзников Африка была очищена от фашистов - как немецких, так и итальянских. Следующим плацдармом стал Магриб (так называются арабоязычные страны Африки, лежащие к западу от Египта), а десант, формируемый там, готовился к высадке на Сицилию. После Сицилии американцы высадились в Италии, но именно здесь вермахт показал-таки свои зубы, и продвижение американцев по Европе сначала замедлилось, а потом и вовсе прекратилось. Однако к этому моменту англо-франко-американские союзники смогли решиться на высадку в Нормандии... Ну а теперь, когда вы знаете то, что известно любому американцу, откроем страшный секрет. Основная тяжесть этих сражений легла не на танковые дивизии, пехотные корпуса и воздушные армии, а на взвод капитана Спенсера. Было такое подразделение в американской армии, которое всюду воевало, а все остальные только пожинали плоды его побед. Вот в этом-то подразделении мы вам и предлагаем послужить в качестве командира разведывательно-диверсионной группы...

SOLDIERS AT WAR



советы по прохождению

Дать точные рецепты по прохождению всех миссий невозможно. Слишком многое тут зависит от уровня сложности, погоды (погода в игре изменяется динамически, в одной и той же миссии может светить солнце или бушевать гроза) и других случайных факторов. Даже передвижения врагов задаются по случайному принципу: в одном случае патруль может отправиться налево, а в другом он пойдет направо или вообще будет стоять на месте. В большинстве миссий к противнику прибывают подкрепления, прогнозировать которые вообще невозможно. Исходя из всего этого, мы дадим только общие замечания по прохождению миссий.

Часть 1

Миссия первая. Перевал Кассерин

Место действия: Северная Африка
Время действия: февраль 1943

Капитан Спенсер наговорит вам кучу всяких бесполезных вещей про важность задания и т. д. На самом деле в этой миссии вам предстоит всего-навсего уничтожить вражеский отряд, прикрывающий перевал (около отделения солдат). Вы стартуете в нижнем углу карты, а перевал находится в верхнем. Кроме солдат на перевале, на поле боя имеются еще несколько врагов, патрули в правом углу и возле штаба (центральное здание), офицер в кабинете на втором этаже и один-два зловредных часовых на втором этаже по углам. Много народу на эту миссию брать не стоит, вполне достаточно четверых (можно взять даже не сержантов, а капралов). Если же вам не лень командовать восьмью бойцами, возьмите всех, пусть набираются опыта. Выбор оружия в первой миссии не богат, так что особо раздумывать не придется. Выберите, кто из ваших бойцов станут снайперами, и выдайте им винтовки

с оптическим прицелом, самому сильному из умеющих обращаться с автоматическим оружием дайте пистолет-пулемет Томпсона, а остальным раздайте то, что останется. Не забудьте гранаты и непременно захватите рацию.

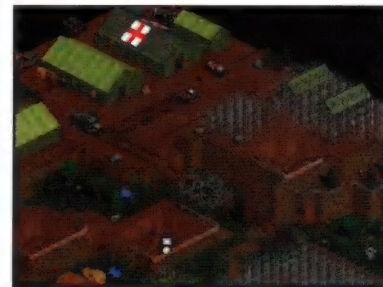


Большая часть охраняющих перевал солдат сидит в окопе на вершине, можно подобраться к ним почти вплотную и забросать гранатами, но проще с самого начала вызвать артиллерийскую поддержку и нацелить ее на центр окопа. Если артиллеристы не промажут, то почти все отделение будет уничтожено и вам останется убить всего одного-двух солдат. Чтобы сделать это, направьте двух бойцов между деревянным и каменным домами, оттуда в проход между бронетранспортерами к штабу, через дыру в стене и по первому этажу штаба в верхний его угол к лестнице на второй этаж. После выхода из прохода между домами

Паспорт

Жанр: пошаговая стратегия
Разработчик \ Издатель: SSI
Системные требования
Процессор: Pentium 100
Память: 16 Мб
CD-ROM: 2x

лучше всего продвигаться ползком вплоть до лестницы. Возможно, на этом пути ваши люди заметят противника, но отвлекать их от



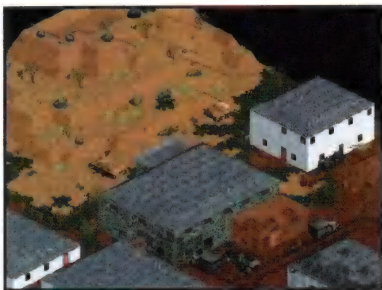
штаба не стоит, лучше вслед за ними направить еще двух солдат, нацеленных на зачистку местности.

Лестница в штабе имеет два марша и площадку между ними, добравшись до нее, поверните бойца лицом ко второму маршу и проверьте,

не видно ли там часового (бывает, что он и сам заметит вашего человека, его предсмертный крик тут же оповестит вас об этом). Если часового видно, прикончите его, ну

◆ Несколько слов об ориентировке. Локальная карта на экране опций и та, которую вам показывают перед началом миссии, ориентированы севером вверх. Между тем поле боя по отношению к этим картам развернуто по часовой стрелке на сорок пять градусов и выглядит, как ромб. Это очень неудобно, особенно для указания тех или иных объектов. Поэтому мы будем ориентироваться относительно реальных сторон поля боя, то есть его углов и кромок. А для указания взаимного расположения строений и предметов будем использовать то, что непосредственно видно на экране (то есть выше, ниже и правее, левее).

а если нет, то остановитесь и ждите следующего хода. Все это нужно потому, что часовой двигается и точно узнать, куда он в данный момент смотрит, невозможно. Поэтому лучше всего швырнуть на второй этаж гранату, а потом подняться самому и добить часового, для чего нужно иметь полный запас ходов.



На площадке второго этажа сразу же ложитесь и не высовывайтесь за линию «дверь-перила», иначе через окошко вас подстрелит второй часовой. С площадки можно видеть перевал и тех вражеских солдат, которые остались в живых — к большому сожалению, подстрелить их можно только из снайперской винтовки, да и то не во всех точках маршрута. Если же добить их не удастся, то посылайте на перевал двух бойцов — добравшись до середины подъема, они должны забросать окоп гранатами. При этом ваш солдат на втором этаже будет обеспечивать их безопасность и расстреливать появляющиеся патрули. После уничтожения окопной команды миссия считается выполненной, но можно и еще

повоевать. Прикончив офицера в кабинете (сначала не забудьте убрать второго немецкого часового), можно забрать у него ключ от оружейной и пошарить в ней. Однако ничего особо ценного в ней нет (кстати, дверь можно открыть и парочкой гранат). Обшарив же трупы американских солдат, можно найти пистолет-пулемет Томпсона и патроны к нему.

Миссия вторая. Высадка на Сицилию

Место действия: Сицилия
Время действия: июль 1943

После разгрома экспедиционного корпуса Роммеля в Северной Африке союзники решили высадиться на Сицилии (это почти рядом). Однако итальянцы, предвидя такой ход, успели заминировать побережье. (Похоже, что это один из вариантов знаменитой сицилийской защиты!) Вам предстоит заняться разминированием, но перед этим необходимо уничтожить прикрывающий минные поля пост. Силы врага в этом районе довольно значительны, помимо самого поста (опять около отделения солдат, причем как минимум двое из них вооружены тяжелыми пулеметами), имеются еще патруль или два вокруг штаба, несколько солдат в самом штабе, пост на крыше ближайшего к месту вашей высадки здания, часовая в оружейной комнате в левом нижнем здании и часовая возле его правого угла. Высаживаетесь вы в левом верхнем углу карты, а побережье, которое вам нужно разминировать, находится возле нижнего угла.



На эту миссию имеет смысл взять почти полный состав команды, то есть шесть человек, причем наилучших. Из вооружения, помимо уже имеющегося на руках, вам дадут два пистолета-пулемета Томпсона, карабин и две снайперские винтовки M1E7. Все это вам пригодится, так что вооружение в этой миссии должно выглядеть примерно так: три человека с «томпсонами», двое со

снайперскими винтовками и один с карабином. Еще вам предложат ружейные гранатометы, но не дадут к ним гранат, так что брать их не стоит.

Из снаряжения захватите рацию (вообще-то их у вас теперь две, но так как артиллерийская поддержка будет все равно одна, вторую брать незачем) и миноискатель. Хотя вы и можете раздобыть миноискатель на поле боя (в оружейной комнате), лишним он не будет, два человека быстрее справятся с разминированием, когда до него дойдет дело.

Прежде чем заняться выполнением задания, бойцов надо вывести на исходные рубежи. Они могут быть примерно такими. Одного человека с пистолетом-пулеметом поместите слева от верхнего угла ближайшего к месту высадки здания (но он не



должен высовываться из-за угла). Одного человека с автоматом и одного со снайперской винтовкой направьте на крышу этого же здания (там могут быть один-два часовых, так что действуйте аккуратно). Одного человека с карабином проведите вдоль левой нижней кромки карты ко входу во второе здание, откройте дверь и (если фрицев не видно) заведите внутрь. Ну а всех остальных ведите тем же путем к нижнему углу второго здания, но не выводите из-за угла. Все предыдущие передвижения можно выполнять бегом, но в конце каждого бойца лучше положить. Дальнейшие перемещения лучше выполнять ползком и вставать только в отдельных местах (о них скажем особо).

Первым делом уничтожьте солдат на крыше (вообще-то это можно сделать и до того, как все остальные займут отведенные

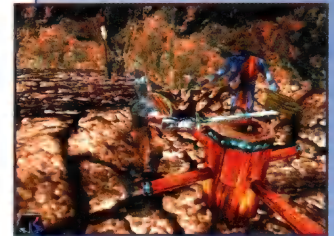


Запас карман не тянет?

◆ По поводу сбора трофеев: продавать или менять оружие в этой игре невозможно, так что нет нужды собирать все, что валяется на поле боя. Однако некоторое трофейное оружие весьма полезно (те же автоматы MP43, фаустпатроны и кое-что еще); мы постараемся указать, где именно в каждой миссии можно разжиться чем-то полезным. В любом случае старайтесь подбирать все ракетное оружие и заряды к нему - начальство выдает их в малом количестве. Кроме того, если вы вооружили солдат трофейным оружием, добывать к нему патроны придется самостоятельно (начальство доступа к складам противника не имеет).

cheats

DIE BY SWORD:



Во время игры, удерживая F1, введите:
PEACE - убить всех врагов;
GOLRG - ваш персонаж вырастет;
BTINYN - ваш персонаж станет слабым;
MUKO - бессмертие;
DEDLY - смертельное оружие.

X-COM: INTERCEPTOR.



Для ввода кодов нажмите CTRL-E. После двойного гудка можно вводить пароли:
battlecheat - включить режим обмана;
canttouchthis - непобедимость;
fillerup - неограниченная дальность полета;
knowitall - закончить все ведущиеся исследования;
quickbase - закончить строительство всех баз;
payday - деньги.

BATTLE ZONE:



BZBODY - бессмертие;
BZTNT - оружие не кончается;
BZFREE - пилоты не кончаются.

cheats

UNREAL



Режим обмана включается нажатием клавиши <TAB>. Коды:
allammo - 999 патронов ко всем орудиям;
fly - позволяет летать;
ghost - прохождение сквозь стены;
walk - отменить коды fly и ghost;
playersOnly - остановить время (для того, чтобы отключить, надо ввести код еще один раз);
open mapname - переход на любой уровень (здесь "mapname" - название уровня, например, OPEN DIG);
summon itemname - добавить предмет (itemname - название любого предмета);
behindview 1 - включить вид, как в Tomb Raider;
behindview 0 - выключить вид;
god - режим бессмертия.

WAR GAMES



unclejohn - режим бога;
saladtossed - выбор уровня (Чтобы выбрать новый уровень, выйдите из текущего уровня и нажмите <Ctrl>+<h>+<m>. После чего нажмите на "Load" и выберите любую миссию);
twobyfour [unit type] - строит любую армию (Воспринимает любой тип, включая dragoon, centre, defence и все другие единицы, которые есть в игре);
caching - даёт \$10 000
mrmuscle - увеличивает армор;
bigsofty - уменьшает армор врага;
coffee - увеличивает скорость;
beer - уменьшает вражескую скорость;
shaft - увеличивает силу наносимых повреждений;
shank - уменьшает силу повреждений врага;
morningafter - открыть всю карту;
hermes - быстрое выполнение приказов;
donkeys - стреляет Джипами вместо ракет;
gimmiegimmie - строит все, что угодно, без Command Center или Complex.

места). Затем снайпер и автоматчик могут занять позицию в левом углу крыши, откуда они смогут контролировать площадь перед штабом и большую часть плато, на котором находится пост. Расстреляйте часовых возле угла штаба, но имейте в виду, что к ним на следующем ходу могут добавиться другие. Теперь вам предстоит убрать часовых возле правого угла дома (напротив штаба). Точно определить, куда они смотрят, невозможно, так что попробуйте



выдвинуть из-за угла кого-либо из бойцов. Если же ему не повезет, то загрузитесь с другой стороны. Зашедший в дом с оружейной комнатой солдат должен тем временем расправиться с бродящим там часовым (нужно, стоя у двери, выждать его появления в поле зрения). Потом он может забрать миноискатель и подойти к закрытой двери. Часовыми в штабе и за ним можно не заниматься (хотя, если вы прогуляетесь по штабу, то сможете найти в нем кое-что интересное), приступаем к уничтожению поста. Ваши люди на крыше видят на плато кое-кого из итальянцев, но стрелять по ним не могут — далековато. Можно вызвать на плато артанет, но большинство часовых там двигаются, так что, скорее всего, налет придется по пустому месту. Поэтому придется действовать бойцам, расположившимся ближе к нижнему углу карты. Прежде всего, проведите их ползком вдоль забора почти до калитки (возможно, что по пути придется отстреливаться от появляющихся из-за угла штаба часовых). С этой позиции нужно начать снимать вражеских солдат методом «лечь-встать». Делается это так: ваш боец встает, делает выстрел или два и опять ложится. Учтите, если кого-то из своих людей вы не положите, за вас это сделают расположенные на плато тяжелые пулеметы противника — они пощады не дадут. Покончив с постом на плато, можно заняться разминированием берега,

для этого 1 — 2 ваших бойца (обязательно имеющие при себе миноискатели!) должны просто побродить по песочку. Остальные же могут собирать трофеи. Самым ценным приобретением в этой миссии может быть итальянский тяжелый пулемет и патроны к нему. Правда, утащить его с поля боя под силу только самому здоровому члену отряда, да и то ему придется что-то бросить.

Миссия третья. Потерянная связь

Место действия: Италия
Время действия: сентябрь 1943

Первоначально поставленная вам задача не кажется сложной: найти пропустившее несколько сеансов радиосвязи разведывательное отделение «Чарли» и оставить разведчикам запасную радиостанцию. Однако эта миссия с сюрпризами. В самом начале ее выполнения вы находите раненого бойца, который сообщает вам, что отделение уничтожено, а его командир попал в плен, так что вам предстоит его вырывать. После того как вы освободите пленника, оказывается, что в этом районе, противостоящая обоим передвижениям наших (то есть американских) войск, так что нужно ее уничтожить. Кроме того,



приблизительно в это же время к немцам начинает прибывать подкрепление, так что, даже если вы уже перебили всех врагов, приходится начинать все сначала. Пленник содержится на первом этаже штаба (каменное здание в верхнем углу), а ключ от комнаты, в которой он заперт, находится у офицера, обитающего на втором этаже. Наибольшую опасность для ваших бойцов представляет танк, стоящий на дороге недалеко от штаба. Можно сразу вызвать на него огонь артиллерии, но лучше захватить его невредимым и использовать на заключительном этапе миссии. Очень опасен и пулеметчик,

Портретная галерея

◆ Американцы даже в такую страшную войну умели чередовать бои с отдыхом: пока один воевал, трое отдыхали. Так что на каждое задание из 32 бойцов вы можете брать только восьмерых. Кого же именно? Самыми лучшими в каждом ряду являются первый (сержант) и третий (капрал). У них самые высокие характеристики по всем показателям, так что можно ими и ограничиться. Кроме того, среди этой восьмерки есть все необходимые специалисты. Если воевать умело, то с этой командой можно дойти до победы. Однако избежать ранений и простой усталости невозможно, так что на всякий случай нужно выбрать еще 4-5 человек и время от времени привлекать их к работе.
 ◆ Кроме постоянного состава, в некоторых миссиях вам даются дополнительные силы. Это вызволенные из плена бойцы Сопротивления или американцы из других подразделений, а также переодетые в немецкую форму шпионы. Всеми ими вы можете руководить так же, как и своими бойцами (некоторыми после освобождения, другими - с самого начала миссии), все они могут стрелять, бросать гранаты и т. д. Однако использовать их нужно с осторожностью. Например, в миссии, нацеленной на освобождение пленников, потеря даже одного из них равносильна провалу задания. Кроме того, все эти персонажи куда слабее ваших бойцов. Собираемое ими оружие после окончания миссии исчезает бесследно, так что, если кто-то из них найдет что-то ценное, передайте его постоянному бойцу.

сидящий за бруствером возле шлагбаума. Остальные силы неприятеля патрулируют дорогу, территорию вокруг штаба и радиостанции (деревянный домик в левом углу карты), бродят по первому этажу штаба и амбара, находящемуся между радиостанцией и штабом. Двое сидят в самом здании радиостанции. Еще один зловредный часовой может ходить вдоль стены виноградника. На эту миссию можно взять не более шести человек, но самых лучших. Четверых из них можно вооружить пистолетами-пулеметами Томпсона (вам дадут еще один перед началом миссии), пятому дать базуку с двумя ракетами (начальство наконец-то расшеломялось), а последнему вручить снайперскую винтовку. Если же вы решите захватить еще парочку бойцов, то их можно вообще не вооружать. Дело в том, что на поле боя валяется немало трупов американских и итальянских солдат, обшарив которые, можно разжиться всем необходимым. Первый труп лежит прямо у места вашей высадки, и на нем карабин, патроны

cheats

COMMANDOS:

Behind the enemy lines

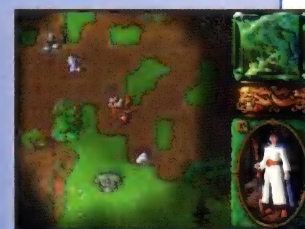


Во время игры наберите строку "1982GONZO". После этого станут доступны следующие коды:
SHIFT+X: телепортация;
CTRL+I: невидимость;
CTRL+SHIFT+N: закончить миссию.
 Если вы хотите заняться какой-либо миссией, не выполняя предыдущие, то вот пароли:

Mission 2: 4JJXB
 Mission 3: ZDD1T
 Mission 4: RFF1J
 Mission 5: K4TCG
 Mission 6: MIR4M
 Mission 7: 7QVJV
 Mission 8: K99XC
 Mission 9: AAAX1
 Mission 10: JSGPW
 Mission 11: CMODD
 Mission 12: JGHD3
 Mission 13: PUUWW
 Mission 14: WT348
 Mission 15: 139PO
 Mission 16: L9IPV
 Mission 17: 5LIMV
 Mission 18: YJ03J
 Mission 19: YFCWJ
 Mission 20: GDKWT

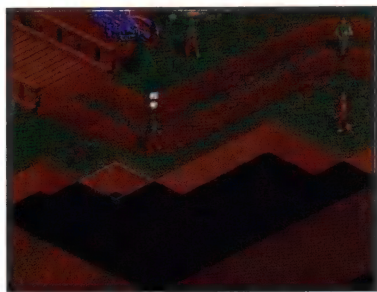
АЛЛОДЫ:

Печать тайны



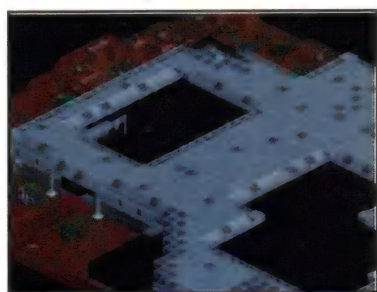
Нажмите **ENTER** и введите **#Chicken** (обязательно с большой буквы). После этого снова **ENTER**.
 Далее можете вводить коды:
#create NN gold - создать золото (NN - количество);
#summon hero - привлечь героя;
#modify <name> <parameter>, где **<name>** - или **self** (игрок) или **army** (помощники), а **<parameter>** - или **+god** (бессмертие) или **+spell, +spells, +knowledge** (заклинания и знание);
#kill all - убить всех врагов, кроме своих и NPC (non-player characters);
#pickup all - собрать все мешки для продажи;
#show map - открывает всю карту;
#victory - успешно завершить миссию.

и граната. Рядом с трупом итальянца (возле ближайшего к мосту дома) лежит тяжелый пулемет с боезапасом. Ну а валяющийся справа от моста на берегу пистолетом-пулеметом Томпсона, правда, старой модели. Еще один пистолет-пулемет Томпсона можно найти возле виноградника. Некоторые из немцев могут быть вооружены автоматами MP43,



и будет очень неплохо, если по окончании миссии вы прихватите их с собой.

Гранаты нужно брать двух типов: М2 — для борьбы с живой силой и МКАЗ — для зачистки танка (ее можно взять всего одну, если вы сразу решите, кто из бойцов будет захватывать танк). Из специального снаряжения понадобится только рация.



Главной задачей на первом этапе операции является захват танка, правда, в этом деле вам могут здорово помешать патрули на дороге и пулеметчик около шлагбаума. Вызовите сразу же арналет — пусть он займется правым брестером, и одной проблемой станет меньше. Расположите свои силы таким образом: двух бойцов с автоматами положите на дороге в трех клетках от моста (пересекать мост нужно бегом). Одного человека с базуккой и одного со снайперской винтовкой поместите так, чтобы они могли контролировать деревянный домик на берегу реки напротив штаба (там непременно рано или поздно появится патруль). Ну а остальных

направьте через мост и вдоль берега реки ко входу в стоящий рядом дом. Лежащие на дороге бойцы будут отстреливать появляющихся в их поле зрения врагов. Занявшие позицию на берегу расправятся с патрулем у штаба (только учтите, примерно на пятом ходу к итальянцам в левый угол карты может прибыть подкрепление, так что в конце каждого хода оставляйте кому-нибудь из бойцов несколько пунктов и поворачивайте его лицом в этот угол). Бойцы, проникшие в дом, должны пройти через него и стать у двери в виноградник (одного можно подвести к пролому в левой стене и положить там, дожидаясь одинокого патрульного). После того как пулеметчик будет уничтожен арналетом, одного из лежащих на дороге бойцов можно будет направить в домик, за которым прячется танк, и поставить возле двери. Прежде чем захватывать танк, нужно убедиться, что вокруг все чисто, поэтому людей выведите в виноградник и отправьте к левому выходу из него (двигаться они должны ползком).

После захвата танка все становится совсем просто, остается переколотить врагов на подходе к штабу и внутри него (если стрелять из танка по окнам, то люди, находящиеся внутри здания, будут убиты), пальните разок по наружной двери в комнату с пленником. Можно, конечно, подняться на второй этаж, прикончить офицера и забрать у него ключ, но стоит ли возиться? После этого любой из бойцов включает пленника в состав отряда. После того как пленник объяснит вам новую задачу, отправьте парочку людей с гранатами или кусачками к антенне и выведите ее из строя. Учтите, что после освобождения пленника к немцам придет подкрепление — послано оно будет на дорогу у штаба и к антенне, так что будьте осторожны.

Миссия четвертая. Аббатство Монте-Кассино

Место действия: Италия
 Время действия: январь 1944

На горе Монте-Кассино в старинном аббатстве немцы создали мощный узел обороны. Они установили там тяжелую артиллерию и сосредоточили крупные силы пехоты. Вам предстоит все это уничтожить. В любой книге по истории Второй Мировой войны

написано, что это проделали две дивизии при активной поддержке с воздуха. Вам предстоит доказать, что все это можно сделать силами одного отделения.

Ваша группа высаживается в левом углу карты, пушки стоят в окопе ближе к верхнему углу, а сам монастырь занимает почти всю оставшуюся площадь карты.

Силы противника в аббатстве не считаны-немерены, даже на низшем уровне сложности почти в каждом помещении бродит хотя бы по одному фрицу. Кроме всего прочего, немецкий офицер на первом же ходу побежит за подмогой (она будет прибывать в основном в левый угол карты). Сами орудия охраняются тремя-четырьмя фрицами, но большинство из них на



первом же ходу разбредется и останется один пушкарь. На эту миссию нужно брать всех восьмерых бойцов. Если даже вам покажется, что хватит шестерых или четверых, то все равно берите с собой всех. Тех, кто в начале миссии вам не понадобится, сразу оставляйте в резерве (они должны залечь и ждать команду). Причину такого совета вы поймете позже, по окончании миссии.

Если вы следовали нашим советам и в предыдущих миссиях собрали трофеи, то теперь вы можете вооружить всех автоматическим оружием. Двух-трех наиболее опытных бойцов лучше всего вооружить немецкими автоматами MP43, а остальным раздать пистолеты-пулеметы Томпсона (к началу этой миссии начальство подбросит еще одну парочку, так что при желании ими можно вооружить всех бойцов). Вообще, до сорок четвертого года (то есть до седьмой миссии) MP43 будет самым сильным оружием, так что постарайтесь уже в этой миссии вооружить ими всех или почти всех бойцов. Гранаты берите только М2, танков в этой миссии не предвидится, так что лучше иметь более мощные. Дадут вам и одну ружейную гранату, ее лучше оставить на следующие

cheats

THE X-FILES



Если вы кликните правой кнопкой мыши на букве «о» в слове «Welcome» на компьютере Вилмора (Willmore), то сможете войти в компьютер без пароля.

SWAT 2:



Для того, чтобы можно было играть во все миссии, поместите в файл **swat2.ini** следующий блок: [Missions Played]

SM1=1
SM2=1
SM3=1
SM4=1
SM5=1
SM6=1
SM7=1
SM8=1
SM9=1
SM10=1
SM11=1
SM12=1
SM13=1
SM14=1
SM15=1
TM16=1
TM17=1
TM18=1
TM19=1
TM20=1
TM21=1
TM22=1
TM23=1
TM24=1
TM25=1
TM26=1
TM27=1
TM28=1
TM29=1
TM30=1



Арсенал

Ручное стрелковое оружие

♦ **Пистолеты.** В игре имеется около десяти типов пистолетов, однако подробно их описывать не имеет смысла, так как толку от них всех очень мало. Единственное достоинство пистолетов — малое количество необходимых для стрельбы очков. Зато прицельная дальность у них крошечная, а наносимые раны легкие (чтобы прикончить врага, в него нужно попасть не менее четырех раз). Правда, пистолеты весят мало, так что можно на всякий случай сунуть бойцам с тяжелым вооружением по пистолету. В таком случае выбирайте «кольт», это вполне приличное оружие, и дают его в достаточном количестве.

♦ **Пистолеты-пулеметы.** В игре имеются две модификации пистолета-пулемета Томпсона: с рождовым магазином на 30 патронов и с круглым на 100 (последняя модификация более старая и слабая). Позднее появится пистолет-пулемет МЗА1, он несколько легче «томпсона» при тех же ТТХ. Итальянские пистолеты-пулеметы можно даже не рассматривать, а вот на немецкий MP40 стоит обратить внимание. MP40 на килограмм легче «томпсона» и снаряжается 32 патронами. Хотя у него меньший калибр (9 мм против 11), но боевые качества ничуть не хуже. На первых порах вооружайте как можно больше бойцов «томпсонами». Собирайте немецкие MP40 на поле боя и давайте их тем солдатам, которым не хватило «томпсонов». А после того, как вам станут доступны американские и немецкие автоматы, от пистолетов-пулеметов можно отказаться.

♦ **Винтовки.** Первоначально вам дают только винтовки Спрингфилда, оружие весьма посредственное, но приходится

вооружать им большинство бойцов. Однако очень скоро появляются винтовки Гаранда, простая и снайперская. Именно последней стоит вооружать своих снайперов. Вообще-то, если играть с умом, то винтовками Гаранда можно вооружить всех бойцов. У них очень хорошая точность огня, и для поражения противника чаще всего достаточно одного выстрела. Кроме того, к этим винтовкам можно присоединять гранатомет (но только к простым). Однако лучше все же использовать автоматы.

♦ **Автоматы.** Реально во время войны американцы использовали автоматы Гаранда: M1 и M2. Это очень приличное оружие, первый с магазином на 15 патронов, а второй на 30. К обеим моделям можно присоединять гранатомет. Можно было бы вооружать M2 всех своих бойцов, но в это же время вы можете захватить немецкие MP43, а они значительно лучше. К автоматам в игре можно отнести и американский БАР А2. Правда, во время войны у американцев такого оружия не было, нечто подобное приняли на вооружение только в 1956 году, но простим создателям игры маленькую проамериканскую фикцию. Тем более, что нам это выгодно: А2 является прекрасным оружием и его следует предпочитать всем остальным.

♦ Еще стоит отметить немецкий VG45, он легче MP43, но имеет меньшую емкость магазина — 20 патронов. Им можно вооружать бойцов с фаустпатронами и базуками.



миссии. Подрывной заряд с собой можно не таскать, недалеко от пушек валяется труп вашего незадачливого предшественника, там и можно разжиться взрывчаткой. Ну и, конечно же, захватите рацию.

Из-за большого количества немцев в аббатстве и их совершенно хаотического передвижения дать точный рецепт победы в этой миссии невозможно. Поэтому налицо только самые общие рекомендации.

Первым делом вызывайте артиллерию, целью же объявляйте среднюю пушку. Если повезет, то артналет уничтожит все три орудия, если же какая-то из них «выживет», то ее можно уничтожить при помощи подрывного заряда. Своих бойцов на первых порах в бой лучше не посылать — целесообразнее их положить и заставить смотреть на монастырь и в сторону окопа с пушками. Уже на первом-втором ходах несколько фрицев, патрулировавших двор аббатства, попробуют выйти наружу или появятся в окнах — здесь их надо будет осторожно перестрелять.

Ходу на третьем-четвертом (желательно после окончания артналета) можно начать проникновение внутрь аббатства. Про широко открытые главные ворота забудьте, там вас пристрелят почти наверняка. Лучше воспользоваться маленькой дверью слева от ворот и проломом в стене за углом. Заводите в аббатство всех

бойцов, кроме двоих, которые должны покончить с пушками (если артиллерия не доработала), а потом продвигаться вокруг здания, зачищая территорию. Только будьте очень осторожны, так как из-за угла здания может появиться немец с фаустпатроном — ему ничего не стоит прикончить эту парочку.

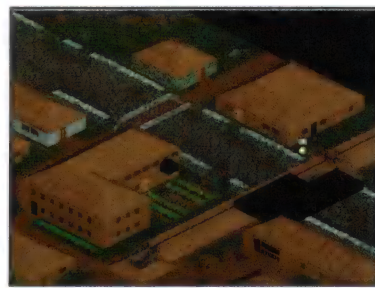
Внутри аббатства план действий должен быть таков: двух самых лучших стрелков положите в проемах стен недалеко от двери, оттуда они смогут контролировать двор и окружающие его галереи и лестницы. Остальные должны пробраться в верхний угол здания, продвигаться надо короткими перебежками, прячась за стенами.

Оттуда можно начать систематическую очистку здания, маршрут при этом примерно таков: немецкая казарма, церковь (не забудьте о часовых, которые могут оказаться на хорах), кельи на втором этаже. Немного погодя, когда на дворе аббатства перестанут появляться немцы, к очистке здания можно будет подключить и оставшихся двух бойцов.

Перебив немцев внутри здания, можно заняться теми, что еще болтаются снаружи. Для этого нужно у входов в аббатство расположить своих людей и набраться терпения, многие из оставшихся в живых немцев на выстрел нарвутся сами.

Прикончив всех немцев, не спешите заканчивать миссию. Прежде всего

проверьте снаряжение своих бойцов. Каждый из них должен иметь хотя бы гранату (лучше бы парочку) и полный запас патронов. Если вам удалось разжиться MP43, то пистолеты-пулеметы Томпсона можно выбросить. Старайтесь избавиться



от всего лишнего груза (даже от рации), каждый из ваших бойцов должен иметь максимальное число ходов. Зачем такие предосторожности? Сейчас узнаете.

Четвертая миссия еще не кончилась. Засада

Место действия: Италия
Время действия: январь 1944

Итак, вы нажали кнопку окончания миссии, с облегчением откинулись в кресле и ждете, что теперь вам покажут кино и наградят отличившихся. Ага, разбежались! Голос командира, то есть капитана Спенсера, сообщает вам, что кино не будет. На обратном пути с Монте-Кассино ваш отряд угодили в засаду, и теперь вам предстоит прорыв через деревню, набитую неприятелем.

О выборе личного состава и вооружения, как вы понимаете, говорить не приходится — чем богаты, тем и рады. Начинаете вы миссию возле небольшого домика недалеко от верхнего угла карты. Зона выхода находится в нижнем углу, а посредине карты протекает река. Через нее перекинут пешеходный мостик и виадук, но вообще-то реку можно пересечь в любом месте.

Основные силы неприятеля расположены за виадуком на другой стороне реки (как раз там, куда вам предстоит идти). Несколько фрицев бродят в левом углу карты, но туда вам соваться незачем. Еще какое-то их количество патрулирует главную улицу за мостом и отсиживается в домах.

Вообще-то, задача перед вами стоит не очень сложная. Поднимите двух бойцов на мост и уложите их ближе к левому краю, с этой позиции они будут контролировать главную улицу и прикрывать переправу. Еще двух бойцов подведите вдоль берега вплотную к виадуку, откуда им будет удобно кидать гранаты. Ну а всех остальных переправляйте вброд через реку и поставьте вдоль виадука.

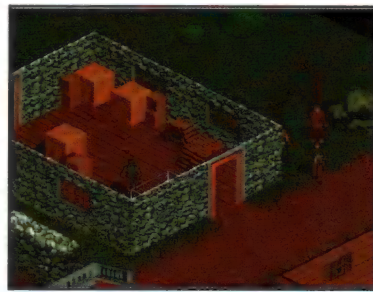
Теперь можно кидать гранаты. Предварительно можно поднять кого-нибудь на виадук и оттуда посмотреть, где противник. Но особой необходимости в этом нет, можно просто бить по площадям, места там мало, а фрицев много. Только обязательно бросьте гранату-другую в реку, там кто-то есть.

После этой процедуры ведите всех (и тех, что оставались на мосту) вдоль виадука, осторожно обогните его (кто-то из немцев мог уцелеть) и идите в зону выхода. Особых трофеев здесь не будет.

Миссия пятая. Поиск и спасение

Место действия: Италия
Время действия: апрель 1944

В некоем итальянском городе информаторы, работавшие на американцев, попали в лапы к немцам. Между тем вскоре город будет стерт с лица Земли, и сделают это американские бомбардировщики. Вам необходимо разыскать пленников, освободить их и вывести в безопасное место. Если встретите мирных жителей, то спасти нужно и их.



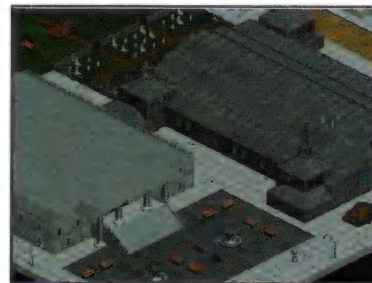
Капитан Спенсер считает, что в городе осталось от пяти до десяти пленников, но на самом деле их ровно семь. Ваша команда стартует посредине левой верхней кромки карты, а зона выхода тянется вдоль левой нижней кромки. Двое пленников находятся в правом от вашей группы доме, трое в театре (дом с колоннами в нижнем углу карты), а еще двое в соборе (дом выше театра).

Силы немцев разбросаны по всей карте, но самое большое количество их патрулирует набережную у правой верхней кромки (туда вам лучше не соваться) и площадь перед театром и собором. Один немец ходит по парку, отделяющему место вашей высадки от театра, и еще один почему-то находится на кладбище. В каждой из двух башенок собора сидит по фрицу, готовому прикончить любого из ваших людей. В парке стоят два танка, тоже простреливающие всю территорию. Еще один танк стоит возле собора, но он не так опасен. Множество немцев находится в соборе и в театре, несколько — патрулируют крыши домов.

На эту миссию нужно брать всех восьмерых бойцов (впрочем, как и на все последующие, так что в дальнейшем специально оговаривать это не будем). После предыдущей миссии у вас должна быть возможность вооружить всех бойцов автоматами MP43, так и поступите, но с некоторыми исключениями. Одному (наиболее слабому и неумелому) дайте карабин или винтовку с гранатометом. У вас должны быть три гранаты к нему, и они тут очень пригодятся. А еще одному вручите базуку, но это в том случае, если после предыдущих миссий осталось не менее двух ракет к ней. Гранаты берите помощнее, захватывать танки в этой миссии нецелесообразно. Обязательно захватите рацию, у вас будет возможность вызвать два артиллерийских налета и два минометных, пренебрегать такими силами не стоит.



Первым делом вызовите артналеты на оба стоящих в парке танка, захватить их очень трудно, да и стрелять из них особенно некуда. Двух бойцов направьте вдоль правого дома наверх, но только не выводите их к пролому в стене, там внутри бродит часовой, который прекрасно стреляет. Бойца с базуккой проведите к двери в правый дом и там положите. Солдата с гранатометом направьте через разрушенное здание к парку, там он должен притаиться. Всех остальных бойцов, кроме стоящего у окна, положите. Последнего же отодвиньте вдоль стенки на один квадратик и тоже положите. Во время хода неприятеля немец внутри здания покажется в окошке и его можно будет прикончить. Если же этого не случится, то поставьте одного из бойцов напротив пролома в стене и киньте внутрь здания гранату. Кидать надо подальше, чтобы не пострадать от ее взрыва. После этого двух бойцов с автоматами и одного с базуккой можно вводить в здание. Они должны пройти в левый угол здания, где в небольшой комнате под охраной одного немца томятся пленники. Входить в комнату через первую дверь нельзя, немец стоит к ней лицом и тут же вас прикончит. Обогните комнату справа и выйдите



ему за спину. Разобравшись с часовым, подойдите к пленникам, они поблагодарят вас и примкнут к отряду. Тут же отправьте их в ближайшую точку выхода. Боец с базуккой должен подойти к двери, выходящей в парк, открыв которую (обязательно в начале своего хода с полным набором очков), он может обстрелять обе башенки собора. Надо помнить, что немцы, находящиеся там — далеко не дураки. Они прячутся так умело, что скорее всего их вообще не будет видно. Стрелять нужно в проломы в верхнем этаже. Если у ракетометчика ракет больше не осталось, то базуку можно бросить и подобрать оружие кого-либо из немцев. К этому времени артиллерия должна расправиться с танками (если не

cheats

MECH COMMANDER FULL:



Чтобы использовать коды, нужно в директории, где находится игра, создать файл с именем **buymechcommander.2**.

Во время игры введите:
lorrie - восполнить все патроны;
osmiu - включение режима бога.

DEATHTRAP DUNGEON:



Для того, чтобы открыть доступ на все уровни:

1. Найдите в директории **Dungeon\Asylum** файл **config.dat**.
2. Найдите в этом файле строку **PROGRESS**.
3. Измените эту строку на **PROGRESS 1023**.

После этого будут включены все уровни в меню **single player game**.

Во время игры можете воспользоваться следующими кодами:
ELVIS — восполнить здоровье;
HELP — пауза.

FINAL FANTASY VII:

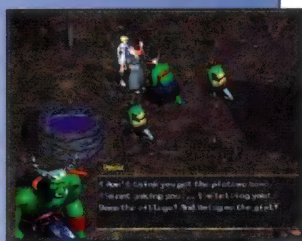


Как получить бесконечные деньги: в первом городе (в том, что зовется **Mancharia**) идите в верхний правый угол дома и нажмите клавишу **<X>**, когда будете стоять перед часами. Вы получите пластиковую карточку. После того, как вы ее полностью используете, вернитесь к часам и снова нажмите клавишу **<X>**. Это даст вам карточку как бы без денег на ней. Но на самом деле это бесконечные деньги!



cheats

ICARUS:



Перед атакой введите следующие коды:

BABY — уничтожить противника с одного удара;
WAAC — неизменность HP и MP.
 А этот код действует в любой момент игры:
JJUN — дать деньги.

M.A.X. 2:



Коды, которые можно набирать в любой момент игры:

maxstorage — максимальное количество сырья;
maxsurvey — показать на карте все полезные ресурсы;
maxspy — показать всех врагов.

MORTAL KOMBAT 4:



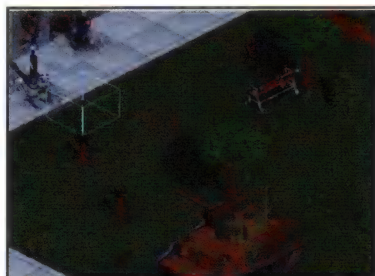
111-111 — любое оружие;
222-222 — начать бой с любым оружием;
666-666 — выключить музыку;
123-123 — победа одним ударом.

TRIBAL RAGE:



<SHIFT>+<CTRL>+<Z> — получить 1000 кредитов;
<SHIFT>+<CTRL>+<R> — показать карту;
<SHIFT>+<CTRL>+<V> — победа.

успела, подождите ход-другой) и можно выводить людей в парк. Солдата с гранатометом положите у выхода из развалин, с этой позиции он может стрелять гранатами в любую точку карты. Одного из освобожденных



пленников бойцов положите неподалеку от угла здания, через ворота в верхнем углу карты время от времени будут появляться вражеские солдаты, так что нужно обезопасить свой тыл. Остальных разбейте на две группы — одну из них ведите к театру, а другую — к собору.

Группа,двигающаяся к собору, должна по пути с крыши каменного дома «снять» немца. Потом пройти через кладбище (ходящего там часового можно убрать без труда) и подойти к левой двери, ведущей в собор. Пройдя в эту дверь, осторожно продвигайтесь по проходу вдоль левой стены, рано или поздно вы заметите часового (будет намного хуже, если он увидит вас раньше). Кроме этого часового есть еще один, охраняющий в театре пленников — его тоже придется прикончить. Освобожденных пленников надо выводить тем же путем.

Перед второй группой стоит более сложная задача, поскольку проникнуть в театр можно только через главный вход. Подведите всех к левому углу здания и ползком ведите вдоль левой стены. По пути нужно постараться расправиться с охраняющими пленников немцами. Делается это так: подползаете к окну, разворачиваетесь к нему лицом и встаете. Если

видите немца, то стреляете и снова ложитесь. Учтите, что если вы нечаянно пристрелите кого-либо из пленников, то миссия будет провалена, причем вам об этом ничего не скажут до самого конца миссии, так что будьте внимательны. Вдоль стены вам придется ползти, при этом вы можете обнаружить, что на площади немцы. Если они расположены кучкой, то дайте гранатометчику команду и он с ними покончит одним выстрелом (подствольная граната имеет неплохой радиус поражения). Возможен и альтернативный вариант — вызов минометного обстрела площади, но тут уж как повезет — ведь немцы на месте не стоят. Зато по танку минометы не промахнутся (разработчики считают, что осколки мин могут не только поцарапать краску, которой он покрашен, но и каким-то загадочным образом уничтожить сам танк).

Пройдя вдоль театра и разобравшись с фрицами, тусующимися на площади, берите двух автоматчиков и ведите их к дверям в театр. Открыв их, вы тут же увидите офицера и еще кого-нибудь, расправьтесь с ними. Ну а дальше все ясно, освобождайте пленников (может быть, там еще остались немцы, но это маловероятно), выводите их из здания, а потом эвакуируйте и всю свою команду. В этот момент уже все бойцы вооружены наилучшим образом, и поэтому сбором трофеев можно не заниматься.

Миссия шестая. Диверсия на мосту

Место действия: Франция

Время действия: июнь 1944

В тылу врага находится стратегически важный мост, по которому производится подвоз боеприпасов и подкреплений. Вы должны его взорвать. Ни воздушной,

ни артиллерийской поддержки в этой миссии у вас нет, так что приходится рассчитывать только на свои силы.

Силы врага, как всегда, значительно превосходят ваши. У обоих концов моста находится по окопу, в котором сидят пулеметчики, рядом с ними бродят еще по два-три фрица.

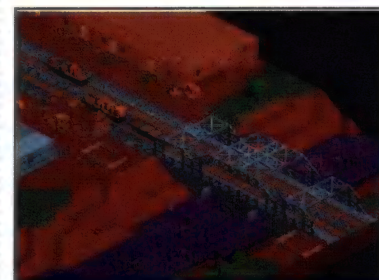
В верхнем углу карты, в небольшом углублении скрывается патруль,

позднее туда же подойдет подкрепление. Все бараки у правой верхней кромки карты буквально кишат

немцами, так что пройти мимо них незаметно не удастся.

За домиком несколько ниже места вашей высадки стоит танк, но к нему легко подобраться и захватить. Левее танка находится окоп, в котором всегда кто-то есть. В длинном складе на берегу реки очень много врагов, причем и на первом этаже и в подвале.

Большинство немцев не стоит на месте, а бродит безо всякой системы, особенно опасны «шатуны», вооруженные фаустпатронами.



С этой миссии вам начинают поступать автоматы А2 (это те, которых на самом деле у американцев не было), потихоньку перевооружайте ими всех своих бойцов. Обязательно возьмите базуку и гранатомет (даже если к нему у вас будет только одна граната), без тяжелого вооружения справиться с пулеметчиками будет очень трудно. Гранаты берите помощнее, но не забудьте и что-нибудь для зачистки танка. Рацию брать не нужно, а вот два самых

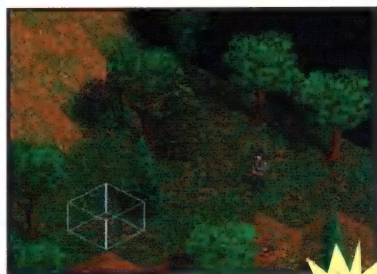
Арсенал

Гранаты

Вооружив кого-то из бойцов основным оружием, обязательно снабдите его и гранатами. Стандартной американской гранатой тогда была М2, вот ей-то и стоит всех вооружать. У нее только один недостаток: если вы примените ее против танка, то она его так развалит, что использовать танк становится невозможно. Поэтому в миссиях, где предстоит захватывать танки, нужно кого-то снаряжать гранатами МКАЗ или немецкими М1939 (последними предпочтительнее, так как они полетят). Дымовые гранаты вред могут нанести не только противнику, но и вам: при их использовании может получиться так, что противник вас будет видеть, а вы его — нет... Еще есть ружейные гранаты, их можно применять, только имея специальный ружейный гранатомет. Оружие это мощное и удобное, боец с гранатометом может простреливать почти все поле боя. К сожалению, таких гранат вам дается очень мало.

К гранатам можно отнести и два типа подрывных зарядов, легкий и тяжелый. Какой где использовать, сказать трудно, поэтому смотрите, который из зарядов вам выдают в начале миссии и в дальнейшем берите именно его. Оба заряда имеют таймер, устанавливать время взрыва можно от одного до пяти ходов. В большинстве случаев достаточно двух ходов.

мощных комплекта взрывчатки захватите обязательно. Хотя в подвале каменного дома она в изобилии, но тратить на их розыск время не стоит.



Немцы в бараках и на складе расположены повыше ваших бойцов, так что замечают они их раньше — исходя из этого на первых порах лучше передвигаться ползком. Если у вас есть несколько гранат для гранатомета, то можно сразу же обстрелять окопы с пулеметчиками у моста (целиться нужно по середине окопа). Но можно и подождать, когда кто-то из ваших солдат будет видеть эти окопы, тогда можно выбрать точку и завалить сразу же всех бродящих там фрицев. Еще хорошо бы пальнуть гранатой по немцам в верхнем углу карты (одного из них видно сразу, а другой стоит рядом). Если граната только одна, то потратить ее нужно на дальний окоп — к ближнему позднее можно будет подобраться почти вплотную и закидать его ручными гранатами. Ну а с немцами в верхнем углу придется разбираться при помощи автоматов или карабинов.

Чтобы добраться до танка, нужно уничтожить немцев в окопе рядом с ним. Направьте туда двух самых лучших стрелков. Сделав всего пяток шагов, они увидят противника и смогут с ним покончить. Солдата с базуккой направьте в сторону здания радиостанции (рядом с ним стоит антенна). Выбрав позицию, он должен засадить в здание ракету, при удачном попадании все находящиеся там немцы будут ранены или убиты. Позднее он сможет тем же приемом обстрелять радиостанцию и длинную казарму. Солдату с базуккой в подкрепление дайте двух бойцов с автоматами, они должны залечь где-то неподалеку и отстреливать появляющихся немцев. Остальных ведите к домику возле танка. Спрятавшись за ним, они могут по одному перебежать в дом, а оттуда можно штурмовать танк. Учтите, что через дорогу от угла склада обязательно

будет находиться хотя бы один немец, другие могут торчать у окон. Исходя из этого, захват танка лучше всего производить таким образом: первый боец открывает дверь, приканчивает кого-то из фрицев и отходит в сторону, затем на его место становится следующий и разбирается еще с одним-двумя немцами. Когда проход к танку будет расчищен, один из бойцов подойдет к нему и бросит гранату, а другой тут же забирается внутрь, заряжает орудие и разбирается с оставшимися врагами (по мнению разработчиков, танк можно обслужить в одиночку).

Захватив танк, нужно на некоторое время задержаться на этой позиции, пострелять по окнам склада, по входу в него — таким методом можно прикончить немалую часть находящихся в нем немцев. Сидящего в танке бойца там и оставьте; позднее, когда к немцам начнут подходить подкрепления, он очень пригодится. Остальных же солдат из этой группы направьте внутрь склада. Там наверняка еще остались фрицы, так что продвигаться нужно очень осторожно, лучше даже кинуть туда гранату-другую.

Пройдя через склад, ваши люди оказываются совсем рядом с мостом, но в казарме напротив наверняка еще будут враги. Поэтому сначала надо пройти через дверь, расположенную в длинной стене, бросить в окоп гранату и вернуться на склад. На другой стороне реки тоже могут ошиваться фрицы, с которыми можно покончить из гранатомета (если остались гранаты) или из автомата, положив своего бойца у нижнего угла склада.

Двух человек направьте в длинную казарму — они не только прикончат оставшихся там врагов, но и найдут там ракеты к немецкому ракетомету и другие полезные вещи.

Теперь наступила пора минировать мост, заряды (обязательно два) нужно располагать над первой аркой моста, иначе вам его не разрушить. Учтите, что за мостом может появиться вражеское подкрепление, так что двое ваших бойцов должны минировать мост, а еще как минимум двое их прикрывать.

После взрыва моста миссия считается законченной, однако не спешите покидать поле боя.

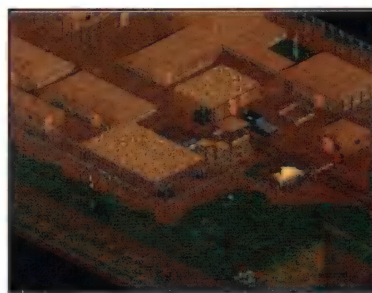
На трупах немцев, в казарме и на складе можно найти несколько

фаустпатронов, в дальнейшем они вам пригодятся.

Миссия седьмая. Спасение из концлагеря

Место действия: Франция
Время действия: июль 1944

В этой миссии вам предстоит выручить своих товарищей, попавших в фашистский концлагерь. Вообще-то, они сами подготовили побег и устроили подкоп, но тут в лагерь пожаловало несколько высокопоставленных эсэсовцев и всех пленников рассадил по разным баракам. Теперь вам придется заниматься не только освобождением, но и эсэсовцами, да в придачу еще и поисками каких-то секретных документов. Силы противника рассредоточены по всей карте, по двору концлагеря бродит множество патрулей, в каждом бараке сидит до десятка немцев. Особенно отметим три вышки, на каждой из которых сидит по автоматчику, танк возле ворот (его можно захватить), патруль возле нижнего угла карты и патруль в канаве у левой верхней кромки. На дорогу, где стоят ваши шпионы (о них несколько позднее), могут прибывать подкрепления. Возле

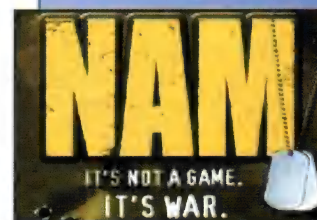


шлагбаума стоит часовая, а в домике за его спиной прячется еще один. В этой миссии, кроме тех солдат, которых вы берете с собой, вам добавляются еще двое, причем переодетые в немецкую форму. Это большое подспорье, но использовать его нужно очень аккуратно. Сперва немцы принимают их за своих, но некоторое время спустя (после начала стрельбы) разбираются, что к чему. Так что лучше всего до поры до времени использовать их только для разведки и целеуказания. Впрочем, можно действовать и нагло.

Поскольку двое бойцов к вам уже прикомандированы, то, действуя по

cheats

NAM:



Nvagod или nvacaleb — режим бога;
Nvashowmap — открыть всю карту;
Nvablood — все оружие;
Nvarate — изменить скорость игры;
Navlevel<миссия x><уровень xx> — переход на любой уровень.

THE NEED FOR SPEED 3:



Rushhour — езда в час пик;
Gofast — быстрая машина в режиме single race.
Выбор машины:
Go01 — Mazda Miata;
Go02 — Toyota Landcruiser;
Go04 — BMW 5 Series;
Go07 — Jeep Cherokee;
Go11 — Range Rover;
Go12 — School bus;
Go15 — Volvo Station Wagon;
Go17 — полицейский Crown Victoria;
Go18 — полицейский Mitsubishi Eclipse.

OUTWARS:



jump<название уровня (oasis, anubis, ragnarok, juggernaut, dead)> — переход на любой уровень;
macleod — непобедимость;
keymaster — защита, здоровье, оружие;
dirtyharry — неограниченное оружие;
sneakers — показать все цели на радаре.

cheats

SIN



Для включения режима обмана нажмите клавишу <~> (тильда) или <TAB>:
 /health 999 — добавляет здоровья;
 /wuss — включить все оружие;
 /superfuzz — режим бога (бессмертие);
 /nocollision — прохождение сквозь стены;
 /wallflower — монстры не стреляют.

А вот вам номера счетов в банке (имя, номер счета, PIN-код):
 Billge Yeates, 303195, 6666
 Danny O'Brian, 845724, 9157
 (Elexis) Ms.Sinclair, 010333, 6969
 (главная бандитка)
 Zak Belica, 060571, 8303,
 Lowry P. Sweeny, 601571, 6672
 (John R.) Mr. Blade, 010345, 2019
 (счет главного героя)
 Biff Fugate, 002215, 2635
 Marc Weaver, 873282, 2635
 Tom Mustaine, 112029, 2029
 David Eddings, 042171, 5811
 Mr. Logan, 101505, 5769
 Harry Miller, 443344, 4444
 Pres. Skroob, 123456, 1234
 Beav Anderson, 100372, 3625
 Ms. Dowling, 070677, 5316
 Hipnotic Interactive, 081296, 0000
 Don MacAskill, 021977, 5334
 Eliz, 272727, 2727
 Mark MacAskill, 052881, 6275
 Ben MacAskill, 032097, 2361
 Anne MacAskill, 041384, 2663

DEER HUNTER



Введите следующие коды на экране-карте.
 dhbambi — этот код показывает, где всегда олень
 dhdoeinheat — пригон к вам оленей
 dhstealth — олень не может видеть вас
 dhbuckdown — олень не будет убегать, если вы промажете.

шаблону, можно присоединять к ним только шестерых "своих", однако все-таки лучше взять восьмерых. Продолжайте перевооружать своих солдат автоматами A2, вам дадут еще один перед началом миссии. А вот ружейных гранат и ракет к базуке не дадут, впрочем без них можно и обойтись. Обязательно возьмите рацию, вам понадобится мощная поддержка, не забудьте кусачки (было бы неплохо вооружить ими всех бойцов) — никто не знает, кому именно они понадобятся. Гранаты для зачистки танков можно не брать, так как ими уже вооружен один из ваших шпионов.

В начале миссии двое шпионов стоят на дороге неподалеку от ворот и видят множество немцев. Остальные ваши солдаты спрятаны за валом в нижнем углу карты, было бы неплохо поднять их на две клеточки вверх по склону. С этой позиции можно забросать гранатами стоящих рядом немцев (их там будет не менее двух). Потом одного из бойцов поднимите еще на одну клеточку по правому склону, несколько правее дерева, растущего на гребне. Оттуда он может

придется очистить танк и залезть в него. После этого можно здорово потрепать вражеские силы, только учтите, в танке всего четыре или пять снарядов, так что расходовать их нужно экономно.

Тем временем переодетый офицером боец выяснит, каковы силы у немцев и где они пасутся. Выберите объекты для вашей авиации и нанесите удары, главная задача — очистить подходы к руслу высохшей речки и к туннелю (возле входа в него бродят два фрица).

Если ваш человек в танке хорошо поработал, то можно половину группы пустить через основной вход в лагерь. Передвигаться они должны короткими перебежками, а остальных лучше провести через подкоп. Если же возле ворот еще ошиваются немцы, то через подкоп придется вести всех. Выйдя наружу, ваши люди должны прикрывать проходы к подкопу. Освобождение пленников можно поручить офицеру, он может спокойно заходить во все помещения, освобождать пленников и передавать им оружие (собранное



и гранатами — они и займутся ликвидацией.
 Покончив со всеми врагами, выводите бойцов к пункту эвакуации (не забудьте про танкиста), на этом миссия заканчивается.

Миссия восьмая. Внезапная атака

Место действия: Франция
 Время действия: июль 1944

Немцы предприняли внезапный контрудар и, смяв передовые части, вышли к расположению вашего взвода. Вам предстоит сдерживать их атаки до подхода капитана Спенсера с подкреплением. Немцы довольно значительными силами наступают от правой нижней кромки карты, причем на каждом ходу к ним подходит подкрепление. В распоряжении противника имеются два танка, которые могут простреливать почти всю вашу позицию, причем захватить их невозможно.
 Помимо тех солдат, которых вы возьмете с собой, вам сразу будут даны еще пятеро, причем



Арсенал

Тяжелое и специальное оружие

- ◆ **Пулеметы.** Лучшим из пулеметов был немецкий MG42, вот его-то и стоит захватить в одной из первых миссий и при желании брать с собой. Однако вначале особого смысла вооружать своих бойцов пулеметами нет. Таскать его тяжело, устанавливается он почти целый ход, а особых целей для пулеметов в большинстве миссий нет. Кроме того, почти в каждой миссии есть возможность захватить вражеский пулемет и использовать его.
- ◆ **Специальное вооружение.** К нему относятся разные реактивные штуки и огнеметы. Из реактивного оружия лучшей является американская базука. Сама она довольно тяжела, и снаряды к ней весят немало, так что в стандартное вооружение ракетометчика может входить только 3-4 ракеты. Чаще всего этого бывает достаточно. Базуку хорошо использовать против пулеметных точек, танков и прячущихся на возвышенностях немцев. Разрыв ракеты поражает всех врагов на большом пространстве. Немецкие ракетометы тоже хороши, но к ним трудно достать ракеты. Зато очень удобен панцерфауст, он имеет всего один заряд, но к следующей миссии опять оказывается заряжен. Весит он немного, так что можно вооружать им нескольких бойцов.

◆ **Огнемет** — оружие мощное, но действует на коротком расстоянии. Его можно использовать для уничтожения самолетов на взлетном поле, танков или из-за угла при прочесывании зданий.

◆ **Прочее снаряжение.** Прежде всего отметим рацию: она тяжела и громоздка (занимает половину рюкзака), но очень полезна. С ее помощью можно вызывать артиллерийскую и авиационную поддержку. К сожалению, поддержка дается не во всех миссиях и не накапливается (если вы не использовали ее в данной миссии, то в следующей она пропадает).

Также очень полезны аптечки первой помощи: каждая из них рассчитана на одну перевязку, но весят они очень мало, так что стоит заполнять ими все пустые карманы бойцов. В некоторых миссиях вам понадобятся миноискатель и кусачки (впрочем, вместо последних почти всегда можно использовать гранаты). Кроме того, в карманах убитых фрицев иногда можно отыскать ключи от дверей, однако открывать их можно и гранатами (правда, иногда приходится бросать их парами).

В каждую миссию вам предлагают захватить ножи, но проку от них никакого, подойти к противнику вплотную очень трудно. Так что ножи можно использовать только для добивания раненых...

снять часового на вышке, на две остальные вышки вызывайте артиллерийский огонь. Переодетого в офицерскую форму шпиона отправьте бродить по лагерю и разведывать силы врага, при этом передвигаться он должен бегом (вообще-то немецким офицерам это несвойственно). Второго шпиона подведите к танку и нацельте на его захват. Делать это нужно за один ход —

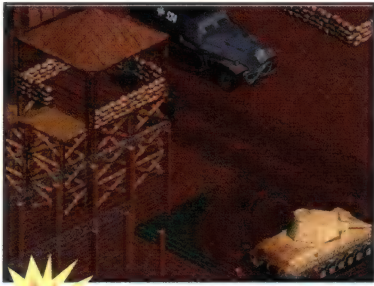


на поле боя или в бараках). После этого пленники должны перебить охрану и бежать к туннелю. Несколько сложнее выполнить вторую часть задания, то есть уничтожить эсэсовцев, поскольку некоторые из них не хотят покидать бараки. Придется снарядить группу из шпиона, который будет разведывать проходы, и двух бойцов с автоматами

один из них вооружен тяжелым пулеметом. К сожалению, все эти бойцы — зеленые новобранцы, так что проку от них будет не так уж и много. Еще есть несколько не подчиняющихся вам солдат, защищающих окопы в правой части карты и санитары (парни с засученными рукавами и повязками), которые будут перевязывать раненых до тех пор, пока у них не кончатся

перевязочный материал. Кроме того, в вашем распоряжении имеются два танка, но без экипажей — вам предстоит сажать в них кого-нибудь из своих людей.

На эту миссию нужно взять восемь самых лучших бойцов и вооружить их по первому классу. Обязательно возьмите базуку и все возможное противотанковое оружие (фаустпатроны и прочее) — чем большее число своих людей вы им вооружите, тем лучше. Не помешает и гранатомет, но только в том случае, если к нему есть не менее



трех гранат. Обязательно захватите рацию и побольше перевязочного материала. Ну и гранаты, конечно же. На эту миссию вам дают огнемёт, можно захватить и его — он может понадобиться только в том случае, если дела ваши пойдут совсем плохо и враги попытаются захватить ваши окопы. Тяжелый пулемет надо брать обязательно и вооружать им надо самого сильного солдата.

В казармах взвода валяется довольно много всякого оружия, в том числе и ракет к базуке. На подноску боеприпасов было бы неплохо выделить специального бойца с минимальной нагрузкой, но можно обойтись и без этого.

Силы американцев в начале миссии располагаются так: пятеро подвластных вам бойцов занимают окопы в левой части карты, там же стоит один из танков. Второй танк стоит возле окопов в правой стороне, а в окопах занимают позиции не подчиняющиеся вам солдаты. Санитары сидят в казармах и возле них, а ваша команда разбросана более-менее равномерно в верхней части карты.

Для успеха миссии вам надо во что бы то ни стало уничтожить немецкие танки и посадить людей в свои. Можно было бы вызвать артиллерийскую поддержку, но до ее прибытия танки успеют натворить бед. Поэтому лучше всего поручить это дело своим бойцам с базуками и фаустпатронами. Выбрать для них позицию несложно, так как ваши бойцы находятся на возвышении,

а немецкие танки внизу, только следите, чтобы на линии выстрела не оказалось кого-либо из американцев.

В левый танк можно посадить одного из прикомандированных бойцов — они ошиваются неподалеку. А вот к правому придется вести кого-то из основной команды. За один ход это сделать вряд ли удастся, так что как следует продумайте маршрут — окопы на пути вашего человека будут для него полезны. В левые окопы, где сидят пятеро прикомандированных бойцов, нужно отправить двух солдат из основной команды, а остальных отправить в правые окопы (если вы взяли с собой тяжелый пулемет, то туда же надо тащить и его). Дело в том, что прикомандированные действуют довольно беспечно. Торчат на виду и стреляют по появляющимся немцам — ума на то, чтобы залечь или спуститься в окоп у них не хватает. Так что очень скоро их всех повыбьют, и придется вводить в бой основные силы. Причем, лучше всего, если ваши люди пересидят в окопах, пока немцы не перебьют беспечно, а уже потом вступят в бой.



Конечно, это жестоко, но рационально. На левом фланге имеется боец



с пулеметом, устанавливать его лучше ближе к правому краю окопа, а рядом посадить еще одного бойца с автоматом. Сидящих в самом левом окопе солдат лучше первые два-три хода не трогать, нужды в них не будет, а вот попасть под шальной выстрел они вполне могут. Ни в коем случае никого из своих людей не оставляйте на открытом месте, шансов уцелеть при ходе противника у них почти не будет. Вообще, в конце хода лучше всего укладывать всех солдат (кроме пулеметчиков).

Если вам удастся занять указанные позиции, то особой сложности дальнейшая миссия не представляет. Немцы будут вводить в бой все новые и новые силы, а вам останется их уничтожать. Время от времени можно вызывать артиллерийскую и авиационную поддержку и направлять ее в нижний угол карты и на дорогу у правой кромки — именно туда постоянно подходят свежие силы фрицев. У самого левого окопа есть ложбинка, туда также могут просочиться немцы, так что нужно время от времени осматривать ее и забрасывать гранатами.

Всего вам нужно продержаться от десяти до пятнадцати ходов, после чего прибудет капитан Спенсер и миссия закончится.



Правила ведения боя

В игре существует три режима передвижения бойцов: шагом, бегом и ползком. При передвижении бегом тратится меньше всего очков, примерно один на клеточку, но в этом режиме ваши бойцы позднее замечают противника и хуже стреляют. При движении ползком ходов тратится вдвое больше, но меткость огня максимальна и противник позднее замечает ваших солдат. А при ходьбе все показатели средние. Как же все это лучше совместить? Приблизительно так: ухудшение стрельбы при беге происходит, только если стрелять сразу, без подготовки. Если же предварительно положить солдата, меткость его резко возрастет. Иногда, правда, положив бойца, вы теряете противника из виду, но в таком случае и он вас не видит. Итак, стоит двигаться короткими перебежками, оставляя не менее шести-семи очков в конце хода на то, чтобы залечь и при необходимости открыть огонь (чтобы узнать количество очков, необходимое для перемещения в ту или иную точку, нужно подвести к ней курсор и нажать Ctrl). В некоторых случаях, когда нужно подкрасться незаметно, придется и поползти, но таких случаев немного.

При стрельбе одиночными выстрелами расход патронов меньше, но точность не растет, а падает (!!!). Дело в том, что учитывается суммарная вероятность попадания очереди. Так что лучше стрелять очередями. Выстрелы могут быть прицельными и не очень. Прицельная стрельба на средних дистанциях почти вдвое точнее неприцельной. При стрельбе с ближней дистанции точность прицельной и неприцельной стрельбы одинакова, а на дальних дистанциях прицельная стрельба эффективнее всего на 5-10%.

При бросании ручных гранат не забывайте о своих бойцах, ведь радиус действия M2 около десяти клеток (для остальных гранат он несколько меньше).

Артиллерийская поддержка является очень мощным и эффективным средством, но прибывает она с некоторым опозданием, через два-три хода. Так что применять ее нужно против танков, пулеметных окопов или против стоящих на одном месте врагов. Если же вы примените ее по площадям, то вполне вероятно, что к моменту артонала на них никого не будет. Авиационная поддержка тоже прибывает с опозданием, но в момент прибытия вы можете ее навести на цель. Руководствуясь вашими указаниями, самолеты прошивают указанный участок очередями из пушек и пулеметов (при этом надо помнить, что они всегда перемещаются с юга на север и простреливают полосу 2x5 квадратов).

cheats

STARCRAFT:



Очень многие геймеры, поспешившие установить Windows 98, обнаружили, что их любимый Starcraft абсолютно против обновления окон. По адресу <http://www.attack.ru/games/cheat/Sc-w98.rar> вы найдете прививку для любимой игры (прививается любовь к 98 окнам).

Коды

Нажмите Enter и введите:

- Power overwhelming** — режим бога;
- Operation CWAL** — все юниты и строения будут строиться в исключительно короткое время;
- Show me the money** — дает 10 000 ресурсов;
- The Gathering** — дает неограниченное оружие для псиоников;
- Game over man** — завершает игру;
- There is no cow level** — завершает текущую миссию;
- What's mine is mine** — бесплатные минералы;
- Breathe deep** — бесплатный газ;
- Something for nothing** — все апгрейды;
- Black Sheep Wall** — показывает всю карту;
- Medieval man** — бесплатный апгрейд юнитов;
- Modify the phrase variance** — возможность строить любые строения;
- War ain't what it used to be** — отменить туман войны;
- Food for thought** — возможность делать юниты без ограничений;
- Ophelia** — позволяет пропустить миссию.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC II:

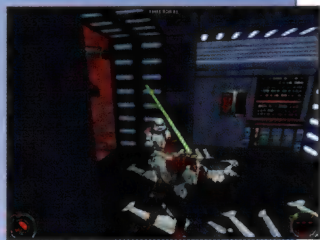


Введите во время игры:

- 911** — выигрыш сценария;
- 1313** — проигрыш сценария;
- 8675309** — вся карта;
- 32167** — 5 драконов.



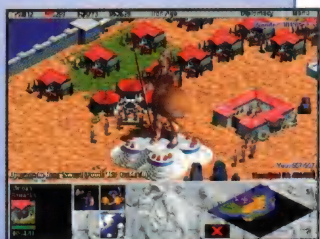
cheats

JEDI KNIGHT:
DARK FORCES II:

Нажмите **t** для включения Командной консоли и введите следующие коды:

kill — убить себя
red5 — все оружие
wamprat — все предметы
deeznuts — следующий силовой уровень
yodajammies — полная сила
eriamjh — режим полета
jediwannabe on — режим бога
thereisnotry — следующий уровень
bactame — полная жизнь
5858lvr — показать всю карту
pinotnoir x — перейти на уровень с номером **x**, где **x** — число от 1 до 21
whiteflag 1/0 — отключить (1)/ включить (0)
slowmo 1/0 — медленное движение

AGE OF EMPIRES:



Войдите в Cheat-режим (Enter) и введите следующие коды в верхнем регистре:

BIG BERTHA — катапульта приобретает радиус поражения 16 и диаметр эффективности 10
FLYING DUTCHMAN — Juggernaut может плавать по земле
HOYOHoyo — дает Священнику скорость 6 и 600 точек жизни
ICBM — Ballista приобретает радиус поражения 100
NO FOG — отключает Туман Войны
STERIODS — быстрая постройка
HARI KARI — уничтожает все ваши строения и юниты
HOME RUN — моментальная победа в сценарии
DIEDIEDIE — все умирают (даже вы)
RESIGN — уйти в отставку
REVEAL MAP — открыть всю карту
PEPPERONI PIZZA — 1000 пицц
COINAGE — 1000 золота
WOODSTOCK — 1000 леса
QUARRY — 1000 камня
GAIA — контроль животных
E=MC2 — оказывается, ядерное оружие появилось гораздо раньше, чем мы думаем.

В тисках Силы и Магии

Вы умеете стрелять? Я дам вам парабеллум...

И.Ильф, Е.Петров

Вы уже играли в M&M VI? Если нет, то сыграйте. Честно говоря, я долго отмахивался от написания этой статьи, ведь игрушка, хоть и вышла сравнительно недавно, успела уже прогреметь по страницам всех без исключения существующих игровых изданий. Кажется, сказано об этом творении практически все, что можно, да и что нельзя тоже. Вот я всю последнюю неделю сидел, мочил гоблинов и всякую другую нечисть и размышлял: писать — не писать. И доразмышлялся-таки — буду! Иначе (вот оно — оправдалово действия) потомки мне этого не простят... Почему не простят? А я откуда знаю — на то они и потомки, чтобы не прощать.

Игра эпохальная, я вовсе не боюсь этого громкого слова, да и вообще я никаких громких слов не боюсь, если они звучат в адрес громких творений и событий. А M&M VI, вне всякого сомнения, под стать и тому и другому. New World Computing из-под теплого крылышка 3DO шарахнула по мировой игровой общественности суперхитом. Событие, необходимо отметить, вовсе не закономерное. Нет, прежние RPGшки NWC, включая не только младшие по номеру M&M, но и довольно известные Worlds Of Xeen, отнюдь не были плохи, но и не отличались особой хитовостью — эдакие крепкие середнячки. Чем действительно заслуженно гордились разработчики, так это пошаговками всех времен и народов Heroes Of Might & Magic, действие которых происходило (или происходит, или будет происходить, это уж кому как нравится)

в той же самой игровой вселенной. Вселенная довольно забавна. Фэнтезийный мир с вполне понятными нам физическими законами, но с широко распространенными законами магическими, оккультными и иже с ними. Почему такое место, с непонятным названием Enroth вообще существует, мне не известно, да и не надо мне этого знать, ведь даже причина существования нашего с вами сумасшедшего РЕАЛЬНОГО мира мне не понятна. Но если звезды зажигаются... Итак, в вышеозначенном мире случилась беда (а как же без этого?). Злые потусторонние силы (интересно, бывают ли иные?) вырвались из преисподней на волю в пампасы, похитили законного правителя и бесчинствуют себе потихоньку, пользуясь беспомощностью юного престолонаследника и его неквалифицированного окружения. Народное доверие, естественно, на нуле, в мире царит анар-

паспорт

Might and Magic VI

Жанр: RPG
Разработчик: New World Computing (3DO)
Издатель: Ubi Soft Entertainment
Системные требования
ОС: Win95/NT
Процессор: Pentium 100 / 166
Память: 16/32 Мбайт
Видео: 1 Мбайт
с поддержкой DirectX
Звук: звуковая карта с поддержкой DirectX
CD-ROM: 4x
200 Мбайт на винчестере
немного мозга

хия и неправоовой беспредел.

Это такая предыстория, для тех, кто не играл, а также для некоторых особо скоростных геймеров, рефлексивно эскапирующих вступительные ролики.

Некая команда воинов с трудом избежала неприятной стычки с заведомо превосходящими силами противника (вот он, тот случай, когда слово раскрывает свою изначальную суть — противники были ДЕЙСТВИТЕЛЬНО противными). Провалившись в колодез, она повстречала там, нет, не то, с чем обычно встречаются, падая в глубокий колодез, а доброго волшебника. Сей почтенный старец взял на себя нелегкую долю обучить и натренировать будущих героев до определенной кондиции, чтобы впоследствии, через четыре планетарных года, команда справилась с трудной, но вполне обыденной для игровых пространств задачей — естественно, с необходимостью спасти мир!

И тут в действие вступил я — виртуальный командир той самой группы бойцов, обученной добрым волшеб-



● Вот они, мои ребятки, не правда ли, выглядят «на ура»? Встретишь таких в темном переулке, трижды подумаешь, а стоит ли их спрашивать о том, как пройти в библиотеку.

ником. И так, под моим чутким руководством четверо. Имена я им придумал сам — Вася, Маша, Даша и Петя ВасинБрат. ВасинБрат написан слитно совершенно не случайно — имя в английской транскрипции (Petya Vasin Brat) в отведенное поле не поместилось, пришлось исключить про-бел. Что мне особенно понравилось, пол героя на его параметры не влияет — хоть всех сделай девушками, и обзови их рыцарями; затем, разжившись в игре, можно каждой дать двуручные мечи и тяжелые доспехи. Будут рыцарями, и мечами станут махать, и доспехи таскать не хуже самых крутых парней. Проверено.



Нет, это не добрые Старик Хоттабычи, хотя определенное портретное сходство, несомненно, есть. И палочки в их руках не просто подпорки для тела — это довольно грозное оружие, что-то типа огнеметов.

...МОНОПОГ ПЕРВЫЙ

Я — Вася. По определению — Рыцарь. Я — крайний слева. Нет, я не в том смысле крайний, что мне всегда больше всех достается, просто я действительно стою слева. Я не знаю, почему так получается, но, что бы я ни делал, куда бы я ни ходил, я всегда крайний. Я даже сплю слева. А по правую руку от меня, и всегда так — Маша, Даша и Петя. Петя — мой брат. Правда, я не знаю, кто из нас старший. Может быть, мы даже близняшки, правда, он на меня абсолютно не похож. Но в моем мире, в Энроте, случаются и более странные вещи.

С умом у меня — не очень. Не я в этом виноват. Зато я отлично дерусь и неплохо стреляю из лука. Но и у меня в голове водятся разные мысли. И с этим я ничего поделать не могу.

Раньше я был сам по себе. Я не знаю, что в точности произошло, но как-то раз, среди солнечного дня, откуда ни возьмись, прямо из-под земли полезли всякие чудища. Дело было на постоялом дворе, нас оказалось всего четверо. Может быть, мы бы и отбились, если бы на помощь к этим «зеленым» не прилетел дракон. Как мы спаслись, вы знаете.

А дальше было учение. Во имя великой цели, ведомой одному Учителю, мы четверо должны были научиться жить только так, как захочется какому-то Геймеру. Я не знаю, что это за Геймер, но живет он вовсе не в Энроте. Вы можете спросить: «А где?» Я спросил. Учитель сказал, что этого мне знать не положено. Ну, это понятно, со времен военной службы я точно знаю: если НЕ ПОЛОЖЕНО, то все. Другого ответа не дожидаться никогда. Хоть дерись. А как с ним драться — он же Учитель...

А когда минуло четыре года, все и началось. Мы получили своего Геймера. Тот еще, я вам скажу, вояка. Но что самое интересное, увидеть мы его не можем. А ОН нас видит! И еще. ОН нами управляет. Я не знаю, как передать вам это чувство — нами действительно управляют! Управляют не только нашим движением, но и нашими телами, словами, всеми нашими поступками. Я даже почесаться не могу, когда хочется! Нет, если вами никогда не УПРАВЛЯЛИ, вы этого никогда не поймете. Называет ОН себя Большим Боссом, что бы оно ни было. Откуда я это знаю? Да очень просто — я его чувствую. Маша, моя соседка справа, у нее «умности» побольше — она лучница, ей нужно,

говорит, что у меня с Геймером обратная связь, но не спрашивайте меня, что это значит. Я так думаю, не иначе, как через астрал. Хотя сам Геймер называет эту штуку ин-тир-фейсом.

Этот парень, похоже сам не знает, чего он от нас хочет. Когда мы в городе, неважно в каком, мы по его указке по два-три раза тчьемся в одни и те же дома, задаем беспорядочные вопросы, нет чтобы по-простому поговорить с хозяином. Посреди беседы вдруг подхватываемся и выскакиваем на улицу. Тут Геймер начинает лихорадочно рыться в нашей клади, по-геймеровски «инвентори», переодевает нас, как ему вздумается, мне-то еще ничего, а вот девчонкам-то как?.. Среди белого-то дня...

А потом мы строим вываливаемся из поселения и начинаем бегать вокруг. Именно бегать, ОН не любит, когда мы ходим. Сам бы попробовал, в таких-то доспехах. И ведь куда бегает-то? У этого парня явно что-то не то с координацией и с чувством времени. Соберем, бывает, травки, сгрузим их Пете, моему брату, а потом, буквально, через два-три дня, снова там крутимся. Ну не растут они так быстро, не растут! А нас кто спрашивает? Да и вообще нас ни о чем не спрашивают. Как будто это не мы здесь корячимся, а он, этот самый геймер, чтоб ему не ладно... Нет, впрочем, чтоб ему ладно! Очень не хочется зависеть от его настроения, а ведь так всегда и выходит.

А в Энроте лето...

И все здесь оказывается не так уж и плохо. Вот живут же люди в городах. Румяные и довольные. Торгуют, лечат, ходят в школу, служат в храмах. А девушки-то какие. Как будто нету никаких гоблинов и драконов. Нет, вообще-то они есть, но живут совсем отдельно и обычно никого не тревожат. По городам иногда гуляют, в кабаках мирно посидживают... И тут появляемся мы с нашими травками. И как завидим где какого колдуна или там паука, так сразу к ним и несемся. Понятное дело, эти создания вынуждены на нас нападать. А мы вроде бы как защищаться. А ведь на самом деле это мы, как говорит Маша, нарушаем их экзе... экстерриториальность. И из-за этой вот реальности приходится всех уничтожать. Нет, я, конечно, понимаю, все это служит цели Добра, но если кроме Геймера, никому оно больше не нужно (мирные пейзажи вообще иногда гоблинов от наших стрел своими телами прикрывают)? Поневоле начинаешь задумываться. Вот я и задумываюсь.



Большой Зеленый явно в растерянности. Еще бы: перед ним шеренга тяжелооруженных и весьма дурно настроенных воителей, а отступать-то ему и некуда.

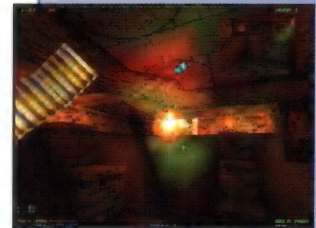
Вася стал Рыцарем, основная тройка — Лучники. Коллеги Робина Гуда, как оказалось — самые универсальные (в данной конкретной игре) типаж. Обучаются чему угодно (кроме магии Тела-Духа-Разума, которая не очень то и нужна при наличии разных лечебных

фонтанов), а на первых порах, владение луком и арбалетом крайне важно для успешного выживания.

Вот только этот волшебник... В его адрес у меня накопилось несколько «добрых русских слов». ЧТО ОН ДЕЛАЛ С МОИМИ ЛЮДЬМИ ПОСЛЕДНИЕ ЧЕТЫРЕ ГОДА?! В демо-ролике мои ребята казались здоровыми и пушистыми, а теперь, после его «тренинга», — слабаки и полные неумехи. Я, конечно, распределил непонятно откуда взявшиеся

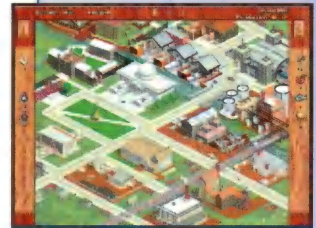
cheats

FORSAKEN:



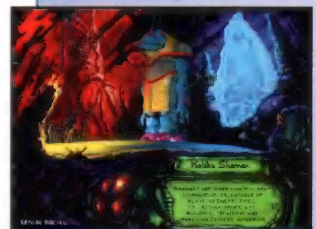
Введите эти коды в любом меню.
bubbles — включение cheat-режима
thefullmonty — переход на другой уровень
iamzeus — бессмертие и оружие
titsoot — текстуры
lumberjack — ракеты
jimbeam — лазерный луч

IMPERIALISM:



С нажатым CTRL кликните на глобус, затем введите «Pippin», выберите красную страну и вы получите все ресурсы (но для этого вы должны сперва построить шахту).

WARBREEDS:



Включите Caps Lock и, удерживая клавишу Ctrl, введите SPAMSPAMSPAMHUMBURG, выключите Caps Lock, нажмите F9 и в нижнем регистре введите следующие коды:
set none — просмотр всей карты;
cgk max — поднимает до максимума ваш уровень CGK;
crop kill — убивает всех ро'ов на всей карте;
egg boy returns — вызывает землетрясение;
kill — убивает/разрушает выбранный объект;
minimap on/off — включает/выключает миникарту, но только если вы имеете хотя бы одного работника.

cheats

MASTER OF ORION II



Введите во время игры с нажатой клавишей ALT:
EINSTEIN — все технологии
ISEEALL — все игроки и все планеты
MOOLA — 1000 BC (не отражается на набранных очках)
MENLO — завершение начатого исследования
SCORE — демонстрация набранных очков

LITTLE BIG ADVENTURE 2



Нажмите ESC и введите:
LIFE — здоровье
MAGIC — магическая сила
FULL — здоровье и магическая сила
GOLD — 50 монет
SPEED — показать частоту кадров

DESCENT FREESPACE



Для того чтобы активизировать возможность обмана, держа клавишу <~> наберите **WWW.VOLITION-INC.COM**. Коды также вводятся с нажатой клавишей <~>:
K — уничтожить врага
I — неуничтожимость
Shift W — бесконечное оружие для всех кораблей
W — бесконечное оружие только для вашего корабля
G — пометить как выполненную главную задачу
Shift G — отметить дополнительные задания, как выполненные.

пойнты по тем умениям, в которых моя команда неоправданно отставала, но намного лучше не стало. Ну, ничего — в процессе наверстают. И вошел в игру. И пропал. Я играл. Жил и играл. Ел и играл. Спал. И видел сны... Я проснулся с эхом в ушах. Вот эта

...Монопог второй

Нам, драконам, всегда достаются самые незавидные роли. В большинстве книг, фильмов и практически во всех играх — мы злодеи. Вот и в New World Computing не удержались. И причем уже в который раз! А чем мы плохи? Тем, что не соответствуем человеческим критериям красоты? Неправда. Посмотрите на нас — мы ведь очень красивые, как самолеты-истребители последнего поколения. Может быть, тем, что мы разноцветные? А самито! У нас расцветки-то побогаче будут! А может быть, в этом-то все и дело? В зависти?..

Мы, вообще-то, народ мирный. Незлобивый мы народ. Нам от вас ничего не надо, так и вы нас не трогайте. Так нет, опять вытащили нас из теплых и прекрасных наших пещер и подземелий и перебросили в эту дыру. Вот живу я теперь тут, на голой скале. Сторожу сундук с тремя горстями золота и разнообразным холодным оружием. Вдумайтесь в это, пожалуйста! Ну зачем нам СТОРОЖИТЬ это оружие?! А золото зачем? Что мы, леприконы какие? Ах, так захотелось разработчикам! А я теперь должен от радости улавиться?

И что ведь придумали, капиталисты проклятые: голодом нас морить, чтобы, значит, злее были! Пищи здесь никакой — с животноводством в Энроте вообще плохо, никак, то есть. Вот и остаются нам для питания одни герои. А с чего, по-вашему, несчастная нечисть на вооруженных до зубов воинов кидается? Посидите пару месяцев на одних яблоках, поймете. А тем, кто этими счетверенными марионетками управляет, только того и надо. Всем известно, нас, драконов, в честном бою победить исключительно сложно. Мы умеем воевать — у нас огромный боевой опыт, не без вашей, необходимо добавить, помощи, будь она неладна. И что же делают славные герои?

Мало того, что во время боя ваши

бойцы прибегают к нечестному приему походной войны, ОНИ ЕЩЕ И СТРЕЙФЯТСЯ! Вы можете это себе представить? Даю вводную: четверо, выстроенные в геометрически точную шеренгу, прямо перед вашими глазами начинают чинно перемещаться из стороны в сторону. Слева — направо, справа — налево... Доехало? Петр Ильич Чайковский: «Лебединое озеро», танец маленьких лебедей...

Короче, вместо нормального боя, получается совсем иная схватка — между двумя инстинктами в одном отдельно взятом организме вашего покорного слуги. Инстинктом врожденным — истерического хохота, и инстинктом программным — немедленного нападения. Много в таких условиях навоюешь? А они, геймеры эти, еще и сдвоятся. Это уже вообще беспредель... А вот еще хохмочка: в одном из последних квестов этим вашим средневековым пульчинеллам и колоумбинам в неподъемных жестяках ВЕРХОВЫХ доспехов предстоит разобраться с футуристическим космическим кораблем, залетевшим на Энрот исключительно по воле сценаристов. Господа, ну нельзя же так — с бластером на гоблинов! И вы потом будете мне рассказывать о замечательной сбалансированности данной конкретной игры? Мне лично ваши идеи напоминают известное изречение о танке, который выезжает прямо на вас в открытом поле. А у вас с собой только ершик для посуды — штука неоспоримо полезная, но не в этот раз... Вот так и мы — с ограниченным боевым запасом против бластеров и холодного железа. Почему с ограниченным? А вы что, думаете, внутри драконов пролегают газопроводы? Сами, сами вырабатываем, да еще на такой пище.

Вся эта игра — сплошное надувательство! А при наличии огнестрельного оружия, вообще превращается в нечто думообразное. И если вы думаете, что четыре персонажа что-то меняют, то вас ожидает крупное разочарование. Глазки-то на всех четверых одни!

Мммм... может не надо в НАС играть?

самая фраза: «А может не надо в нас играть?» — звучала в моей голове, как какая-то звуковая белка в колесе из моего черепа. Я включил компьютер (даже кофе не налил!), загрузил игру



● Кто сказал, что нету места пьянке на войне?

и задумался.

Игровой мир. Вот он, передо мной — прекрасно прорисованное пространство, имеющее все измерения НАСТОЯЩЕГО мира: длину, ширину, высоту и время. Вот его жители — спрайтовые, но отлично вписывающиеся в атмосферу действия. Передвигаются мои герои, и правда шеренгой, НО ВЕДЬ НЕ Я ЖЕ В ЭТОМ ВИНОВАТ! Что же, на самом деле, там, по ту сторону экрана? Просто игра? А что же тогда означают эти сны? Эти голоса в моей голове?

Так я и сидел с занесенной над клавиатурой левой рукой (правая нервно стискивала мышь). И мысли мои потекли странно и даже как-то для меня чудно. Я тупо пялился на заставку в мониторе и НЕ МОГ заставить себя нажать Enter, потому что не знал, могу ли я себе позволить быть для этого мира богом. Именно богом, ибо что есть сила, определяющая будущее вселенной, пусть и игровой? Кто еще может себе позволить вершить судьбы огромного количества пусть нарисованных, но таких живых людей, да и монстров, если на то пошло? Бросать свою четверку в самые опасные предприятия, впутывать в смертельно опасные авантюры, подвергать их целому сонму болезней и тяжелых отравлений, да и самой смерти. Кто может еще себе позволить чужими руками воевать? Чужими руками убивать?

MMIV ведь не Carmageddon какой-нибудь, где при всей внешней кровавости действия эмоционально все равно не веришь в то, что происходит перед тобой на экране монитора,

● Друзья познаются в беде. При массовой атаке сразу видно, кто из ваших бойцов чего стоит. Вы можете перейти в пошаговый режим простым нажатием <Enter>, а можете воевать в реальном времени. Пошаговка особо хороша в подземельях, в узких коридорах, где вы лишены свободы маневра. Можно указывать на врага курсором и кликать мышью, но есть способ лучше! Нажимайте на клавишу «А», и ваши солдатики целятся автоматически. Почаще позволяйте им проявлять инициативу. На просторах Энрота не забывайте про стрейф. Используйте складки местности в качестве оборонительных сооружений. Во время боя в городе или его окрестностях старайтесь не попадать в мирных пейзажей — иначе весь город полезет на вас с ножами. Вовремя и рационально распределяйте силы, доспехи и вооружение. Следите за его исправностью. Помните, в ваших руках есть еще и магия, если вы сподобились ею разжиться. Не Doot'ом единым жив человек.



cheats

NHL'98:



Во время игры наберите следующие коды:

MANTIS — у игроков будут длинные части тела

NHLKIDS — игроки превратятся в детей

HOMEGOAL — гол в пользу хозяев

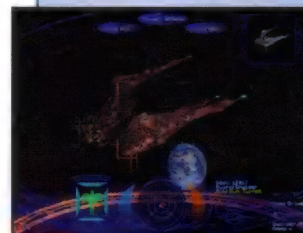
AWAYGOAL — гол в пользу гостей

PENALTY — пенальти

INJURY — игрок получит травму

ZAMBO — на льду появится машина

VICTORY — победа

WING COMMANDER:
PROPHECY:

Коды вводятся во время игры при нажатой клавише «Shift».

ALSWANTSMORESHIPS — возможность летать на вражеских кораблях

DYNAMITE — стандартный код

CTRL+I — неуязвимость

CTRL+K — самоуничтожение

космического корабля

CTRL+C — неуязвимость. Ни одна ракета не уничтожит вас.

HOUSE OF THE DEAD:



В главном меню, удерживая **Ctrl** введите:

SKIDMARX — разрешить

использование кодов и

редактирование характеристик

персонажей;

CREATURE — разрешить тест монстров.



• Здесь вы вступаете в игру. Перед вами маленький городок New Sogridal. Выясните, где и что продается и покупается, где находятся тренировочные залы, и где можно вступить в профессиональные гильдии. Собирайте квесты у владельцев частных домов, они неплохо оплачиваются по выполнению.

• Странно, я всегда представлял себе Харона несколько по-другому. Эдаким утомленным однообразной работой дядькой. Но, может быть, у них там в Энроте другие представления. А может, это и не Харон вовсе, а, скажем — мертвый Харон...



• Мне очень нравятся морские путешествия, но этот момент в игре полностью исключен. Вместо романтического созерцания безбрежной лазури — всего лишь заставка загрузки следующего города. А этот конкретно корабль вообще никуда не плывет — приходите завтра.



• А все-таки с тяжелым бластером, вкупе с крылатым шлемом и замечательными доспехами, Петя смотрится довольно странно. Зато воевать теперь предельно просто. Знай себе, дави на «А» — автоматическое прицеливание, враги сами упадут.



уравнивая игру с банальной стрельбой пластмассовыми шариками по оловянным солдатикам. Чикатилами

от этого не становятся (хорошо, что Г.Х. Андерсон этого не читает...).

Я вышел из игры и, после недолгого борения с самим собой, загрузил Commandos. Лучше я буду фашистских оккупантов ножичками резать — все-таки свой, генетически известный враг. Их не жалко (супостатов, естественно). А поруководить правильно у меня получается очень

даже неплохо. Но и здесь мой фирменный, нормально агрессивный стиль игры, как я вскоре не без уныния заметил, претерпел значительные изменения. Я начал играть в чуждой мне гуманистской (поймите меня правильно) манере. Как только появлялся запах жареного, я тут же выдергивал моих солдат из игры и возвращался к сохранялке. Вот тут я по-настоящему загрустил и в отчаянии выключил машину, даже не удосужившись провести специально предназначенную для этого процесса виндовскую процедуру. Два дня я не подходил к домашнему



• Маша заболела — подхватила трудноизлечимый дизиз. Ничего — у Пети Васильяра полная котомка лекарственных растений. Есть возможность потренироваться в провизорстве.

А это инвентарь моего крайнего справа. Я определил его лекарем и главным магом. Все травы, цветочки и бутылочки складываются в его рюкзачок. Далее поступаем так: берем травку легким кликом, доносим до бутылки, правым отжимаем сок. Если хотите получить смешанный напиток, берем уже не травку, а готовые бутылки. При смешивании могут получиться зелья с самыми разнообразными свойствами — на все случаи жизни от поизона до дезиза. Я мог бы



привести полный список рецептуры, но, по моему глубокому убеждению, значительно интереснее действовать методом проб и ошибок. Тем более что так и задумывалось. Только будьте аккуратны и перед каждой сомнительной операцией сохраняйтесь — несовместимые напитки обладают свойствами тротила, то есть взрываются с весьма неприятными последствиями. О свойствах каждого полученного микса, как впрочем и о свойствах любого предмета, можно узнать с помощью все той же мышки. Навели, кликнули правым глазом, прочитали, что появилось. К слову, обязательно наделите одного из героев даром идентификации предметов. Что сумеет, то и определит. Можно конечно идентифицировать предметы в магазинах, но выйдет это весьма накладно.

Хорошо известно, что изначальные способности у всех персонажей разные. Рыцарь не владеет и никогда не овладеет магией; Палладину недоступно умение стрелять из лука, а Лучники не умеют носить кольчугу, и т.п. Но если с отсутствием магических способностей ничего не поделаешь, то во всех остальных случаях вы сможете опровергнуть утверждение «Чего Бог не дал, в аптеке не купишь». Еще как купишь! Вот перед вами Палладин — как видите, он уже перевоспитался и не испытывает к луку прежнего отвращения. Понимаете, есть в Энроте такая замечательная гильдия Воров и Пиратов (Vissapeer): ее штаб-квартира находится в самом первом, курортном городке Нью-Сорпизгал, а отдельные малины (замаскированные под обычные жилища) разбросаны по нескольким другим городам. Вступите в эту Гильдию, и затем сможете периодически за небольшие деньги (300 — 600 золотых) прикупать для нуждающихся героев разные умения — от стрельбы из лука и ношения кольчуги до навыков сапера и базарной торговли (купить подешевле, продать подороже). И вообще, запомните это здание Гильдии в Нью-Сорпизгале: попозже, когда научитесь летать и в целом станете покруче, стоит залететь на его карниз и пощелкать по стене. Вас ждет сначала масса острых ощущений, а затем — масса приятных сюрпризов от фирмы NWC...

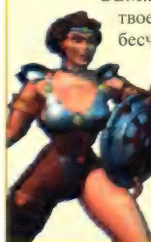


компьютеру, а на рабочем терзал офисные приложения и уныло вертел тетрисовские фигурки. А потом снова был сон...

...Монолог третий

Значит успокоился, да? Поигрался и забросил, и думаешь, что это тебе позволит спокойно спать по ночам? Может, и позволит, если у тебя нет души, а засохший яблочный огрызок. Да, это я тебе говорю, лучник Маша, порожденная ТВОИМ, между прочим, больным воображением (нет, ну вы только подумайте, каково жить в сказочном мире с таким вот именем...). Думаешь, решил таким образом все свои проблемы? А наши? Как быть нам, коли ты нас попросту забросил?

Ты же сам ограничил Васю в интеллекте, хотя я и не приемлю твоей жестокости в этом действии. Ну да ладно, сам не царь Соломон, а у Васи, кстати, и кроме интеллекта есть достоинства, которые тебе и не снились — доброта и ответственность. И он всегда, в любой ситуации прикроет друга с фланга, не жалея при этом собственной жизни. Да, мы действительно делаем только то, что приказываешь ты, но пойми, ВЕДЬ ТОЛЬКО ТОГДА МЫ И ЖИ-



ВЕМ!!! Мы живем в процессе твоей игры, и совершенно бесчеловечно заставлять нас оставаться в небытии. Хотя иногда, когда ты с нами поступаешь особенно «мудро», мне думается и наоборот. В любом мире, и в твоём в том числе, по-

стоянно происходит противостояние ДОБРА и ЗЛА, грань между двумя этими понятиями не всегда понятна, но окончательное решение всегда за тобой. Ведь сама жизнь проходит так, как ты соизволишь ее прожить. Но в любом случае, если у тебя нет возможности жить, нет и возможности выбора. А насчет ответственности перед теми, кого вы приручили, у вас, в вашем мире, великий писатель однажды уже написал. Поройся в памяти, она у тебя побогаче, чем у Васи, хотя это и не его упущение...


Я проснулся посреди ночи, судорожно вытер пот со лба краем пододеяльника, собрал в некоторое подобие осколки мыслей и воспоминаний, осознал факт своего существования и понял, что мне НУЖНО делать. Я коршуном навис над компьютером, впихнул диск в привод, и, проклиная собственную опрометчивость и медлительность скандиска, дождался и вошел.

Я снова был в игре, передо мной, прямо перед глазами лежали земли Энрота, сказочного мира моих друзей с такими непутевыми именами. Даша была больна, подхватив неприятный дезиз исключительно благодаря моему желанию посмотреть, а не лучше ли прорваться через тучу летучих мышей-вампиров напролом. Я вскрыл инвентори, смешал в бутылочке необходимые травы и вылил свою подопечную. А потом отвел свою четверку в ближайший кабац, и позволил им как следует напиться. Вдрызг, сни-

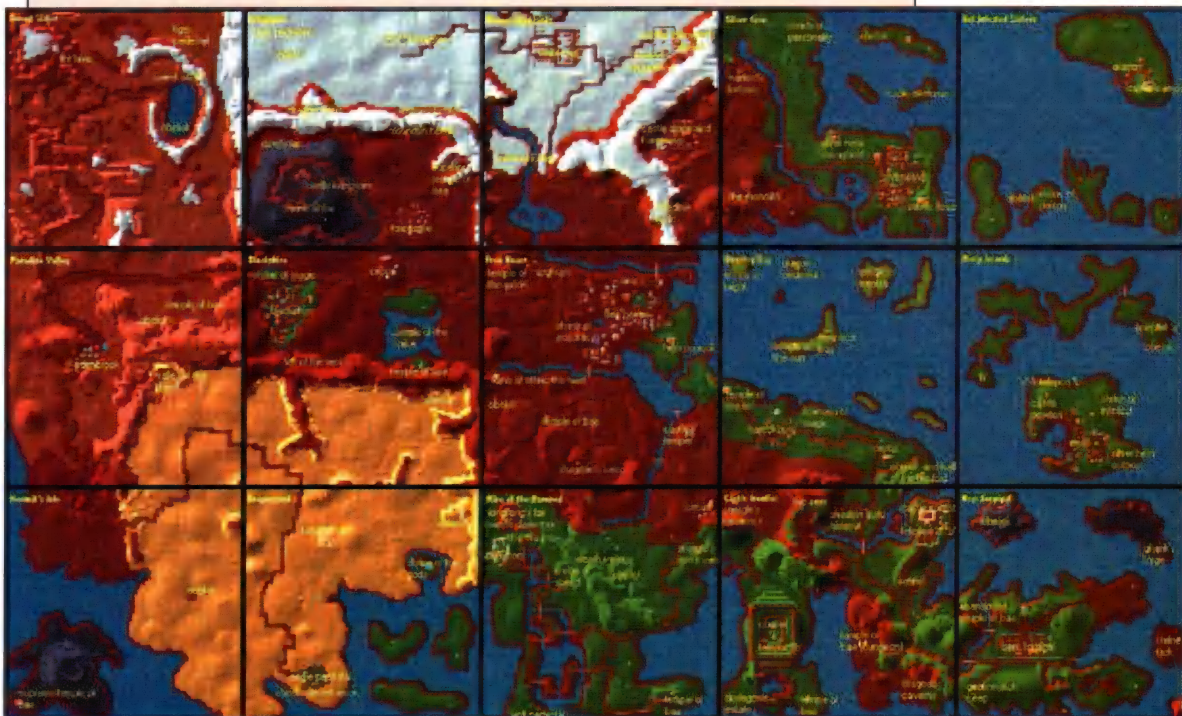


Перед вами окно перемотки времени. Можете выбирать: Отдыхать и восстанавливаться в течение восьми игровых часов. Просто ждать, сколько душа пожелает. Убивать время — по одному часу на клик. Положение светил на небосводе поможет вам проснуться в нужное время суток.

мая таким образом многодневный боевой стресс. Потом они спали на настоящих кроватях таверны, а не в темном и неудобном подвальном помещении в окружении уже неопасных, ввиду своевременного убийства, монстров.

На следующее ваше утро мы выступим в поход, не на поиски дешевой славы и легких денег, нет, в поход против мирового зла, от которого не вправе отказаться настоящий воин. Мы не будем бесцельно нападать на несчастных гоблинов, если они никому не причиняют вреда. Мы не будем ИГРАТЬ В ЖИЗНЬ — мы будем ЖИТЬ. 

Вот они, бескрайние просторы мира Энрот! Именно на них (частенько под ними, а иногда и над ними) вам предстоит сражаться, погибать, побеждать, убегать, покупать, продавать, добывать, есть, пить, спать... короче, как говорили левые эсеры, «в борьбе обретаем мы право свое».



Игра Вангеры считается самой сюрреалистичной игрой года не просто так. Неискушенный геймер, впервые попадая в этот мир, может растеряться и запутаться в непонятных словах и выражениях. Небольшой словарь поможет вам на начальном этапе чтения статьи, а дальше, думается, вы сможете сами выяснить, насколько сюрреалистична эта игра...

Фострал — мир, в котором предстоит начать жизнь-играть.

Элиподы — населяют Фострал. Живут в подземных норах.

Подииш — столица элиподов.

Нимбос — это такие желтые комочки, зачем-то потребные в Инкубаторе.

Табутаски — нечто вроде легких разовых квестиков или обетов.

Махотин — вид своеобразного, легкого вооружения.

Для начала достаточно, дальше вы сами разберетесь (если оно вам надо, конечно).

Путь Вангера

Каким он должен быть (по замыслу создателей)



Первое появления в Подише

Все диалоги необходимо читать, так как в них даются прямые рекомендации и объяснения устройства Миров Цепи. В магазине необходимо взять одну кучку Нимбоса и Махотин (чтобы расчищать себе путь до Инкубатора).

Поверхность Фострала

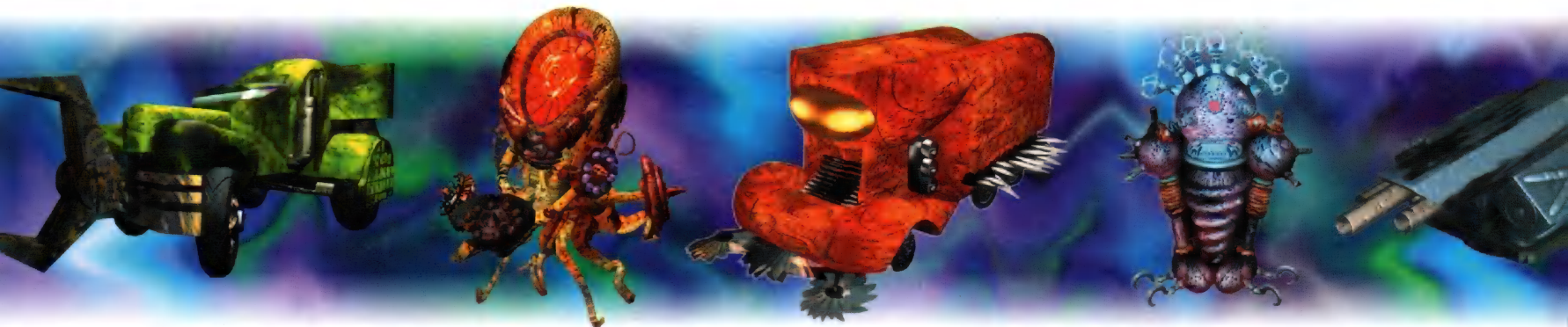
После выхода на поверхность Фострала нужно настроить в правой верхней панели «Компас» на Инкубатор и вообще, при необходимости достижения какой-нибудь цели, настраивать компас, чтобы не заблудиться. Цифры рядом с козявкой, обозначающей компас — условное расстояние до выбранной цели.

По пути в Инкубатор проверяем все встречающиеся секретники, которые, как и входы в эскейвы, открываются «пробелом». Есть четыре вида секретников: 1-го уровня — Купола, доступ в которые свободен; 2-го уровня — подземные тайники, доступ в которые осуществляется через входы — паутины (при маленькой Удаче иногда не открываются); 3-го уровня — тайники, напоминающие половины автомобильных шин, торчащих из земли. Эти тайники открываются только при уровне Удачи выше, чем 50. К третьему уровню относятся также два тайника на Фострале, которые содержат части уникальных мехосов. Выглядят они иначе. Посмотреть параметры Авторитета и Удачи всегда можно на той же «правовой» панели в разделе «Параметры». Тайники 4-го уровня — невидимые, которые открываются

самими советниками эскейвов после того, как Вангер сделает для них что-нибудь особенное, например, вернет в эскейв украденную личную вещь советника. Если постоянно проверять секретники, попутно выполняя задания советников и (или) табутаски, гораздо быстрее удастся накопить необходимое для нового мехоса количество бибов. Так же, когда Вангер подбирает (покупает) какой-то новый вид вооружения, у него повышается Авторитет, который необходим для того, чтобы в свое время «прозреть». Авторитет регулирует цены в эскейвах в выгодную для Вангера сторону. Авторитет вызывает уважение у встречающихся Вангеров. Разумеется, кроме того, у них вызывает уважение наличие и уровень вооружения в трюме вашего Вангера.

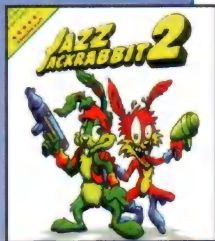
Паспорт

Разработчик:	K-D Lab
Издатель:	Buka
Системные требования	
ОС:	Win95/NT
Процессор:	P133/200
Память:	16/32 Мбайт
Видео:	1 Мбайт с поддержкой DirectX
Звук:	звуковая карта с поддержкой DirectX
CD-ROM:	4x/8x



cheats

JAZZ JACKRABBIT 2:



Коды вводятся во время игры. После ввода кода нажмите [ENTER]

jjgod — режим бога;
jjinv — неуязвимость;
jjammo — полный боекомплект для каждого оружия.

HERETIC II:



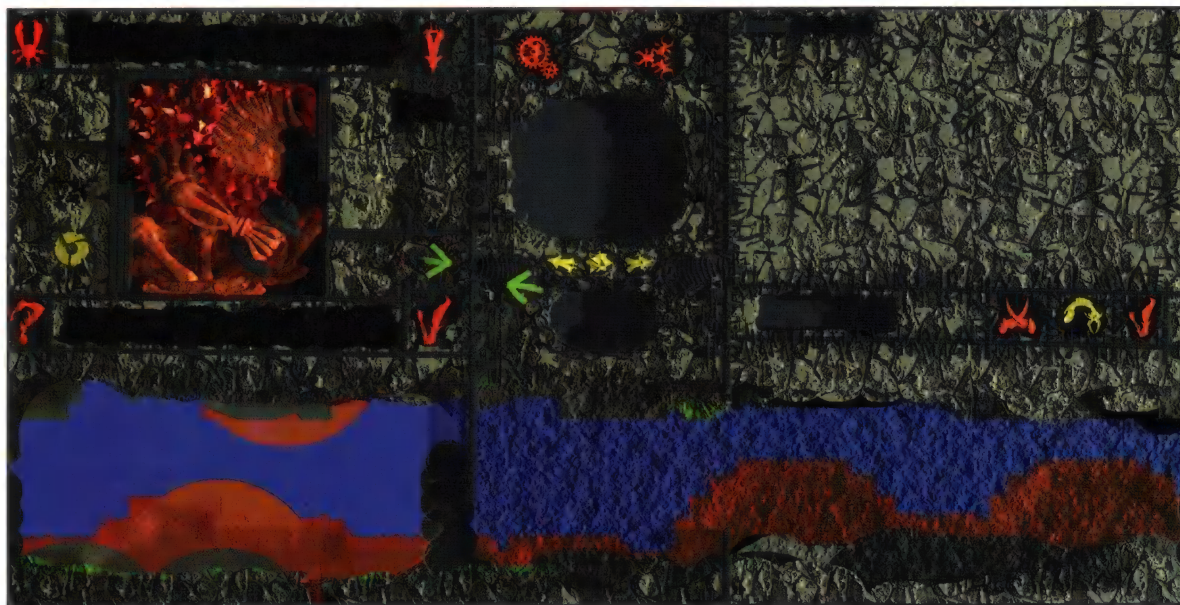
Для включения режима кодов нажмите в процессе игры кнопку <=> (тильда)

victor — убить всех врагов на этом уровне;
playbetter — режим бога.

GUBBLE:



На главном экране наберите **GUBBLEDSCHEAT**. После этого будут доступны такие действия:
F3 — удалить все блоки с карты;
F9 — переместиться к следующей карте.
 Находясь на стартовой площадке, можно нажать:
Page Up — следующий уровень;
Page Down — предыдущий уровень;
Home — продвинуться вперед на 10 уровней;
End — вернуться назад на 10 уровней.
 Во время игры:
F8 — неуязвимость;
F9 — завершить уровень;
 + — увеличить собственную скорость;
 - — уменьшить собственную скорость.



Вот так выглядит один из эскейвов Глоркса, Лампассо. Штуковина посередине эскейва — не продукт воображения больного дизайнера-абстракциониста, а Бибурат. В Лампассо стоит «возить» «героин», а «кусты» сюда возить совсем не стоит...

Инкубатор

Продать привезенный нимбос, купить склянку флегмы и держать путь обратно в Подиш. Перевозка нимбоса и флегмы нужна для того, чтобы получить доступ к выполнению табутасков и к участию в Элирекции. Так же, чем дольше везешь нимбос или флегму в эскейв, где эти товары нужны, тем ниже их цена по прибытию в соответствующий эскейв. После того, как привезешь два раза нимбос в Инкубатор, там появятся табутаски и в следующую Элирекцию Вангеру предложат поучаствовать в этой гонке. Когда привезешь два раза флегму в Подиш, там тоже появятся табутаски.

Снова Инкубатор

Если уже два раза нимбос был привезен сюда и наступила Элирекция (ядовито-зеленый Цикл на поверхности Фострала), вам предложат во время

диалога принять участие в ритуальной гонке, которую по имени Цикла тоже называют Элирекцией. Суть гонки — первым доставить Элика (личинку Элиподов) в Подиш.



Элирекция

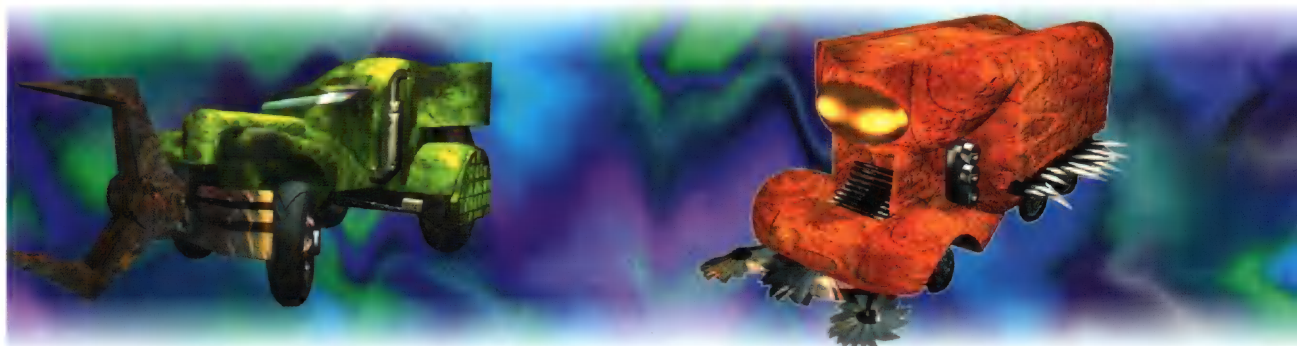
За призовые места в гонке-Элирекции (например, два раза первое место в гонке) дают доступ на Глоркс. Элик в обычных условиях не живет дольше одного цикла, так что если Вангер неумел и проволынится с доставкой Элика дольше, чем длится Цикл Элирекции, то Элик сдохнет. В Подише за это могут наказать сурово. За призовые места в Элирекции дают также кучку бибов и немного удачи. Количество удачи, которое начислят за выигранную гонку, зависит от количества участников в данной гонке и от места, которое займет Вангер.

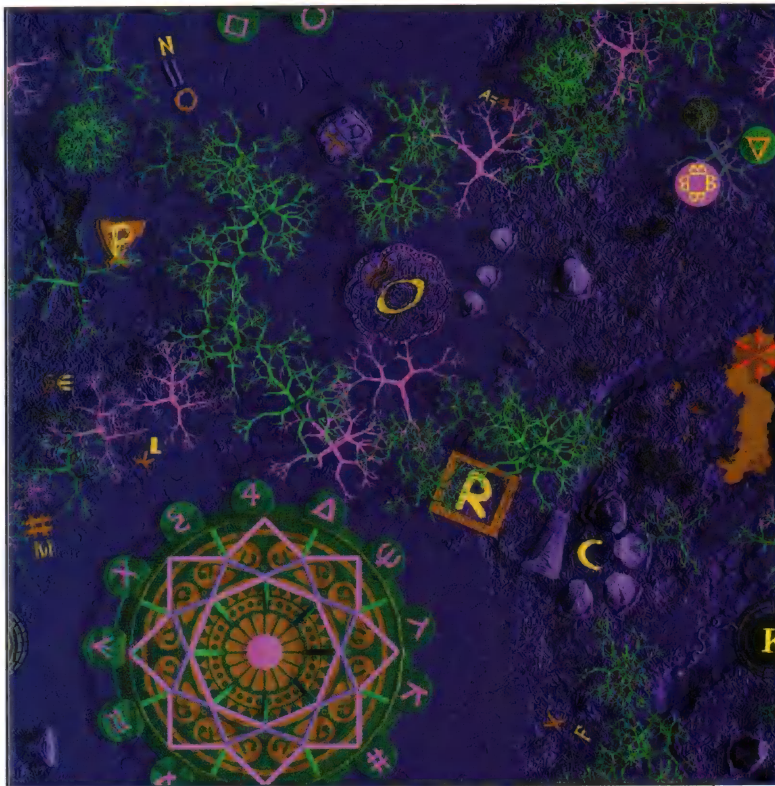
Подиш

Обычно, если Вангер не простаивал целые циклы, глаза на ползающих бибов, а обирал все секретники и, к тому же, выиграл Элирекцию, то у него должна скопиться порядочная сумма бибов. Этой суммы может хватить на покупку нового мехоса. Лучшим на этом этапе можно считать мехос из разряда микроавтобусов. Это Арканойд, Прокальватель или Реаниматор. И стоят немного, и места в них достаточно, и скорость неплоха. Не надо зариться на



Редкий случай, когда предмет в «Вангерах» выглядит тем же, чем является. Это — «Махотин»; он похож на тяжелый пулемет — он и есть тяжелый пулемет, а не погремушка или табутаск. Боеприпасов «Махотину» не требуется — он их сам производит из земли и воды.





Карта Бузины — загадочного закрытого мира, в который можно попасть после выполнения заданий на Некроссе. Если вы решите пойти путем, предлагаемым Парафином, этот мир придется заселять колонистами из жилых эскейвов.

Безумного Коновала — дряная тачка и места в ней немного. При покупке нового мехоса не следует забывать перекладывать все вещи из старого мехоса в новый. Примерно на этом этапе уже должны появиться табутаски.

Табутаски

Основное средство для Вангера заработать крупную сумму бивов, особенно не стараясь, плюс к этому — единственная возможность (не считая Липуинги) поддерживать свою удачу на должном уровне. Это если выполнять табутаски. Если же табутаски планомерно проваливать, то от Удачи в скором времени ничего не останется. Если выполнить один табутаск

в каком-нибудь эскейве, в соответствующем магазине появится готовый к путешествию пассажир.

На первых порах, пока Вангер слаб и неопытен, ему выдаются в каждом эскейве простые табутаски. Такие, как: «Раздавить 10 бивов»,



Арканойд — неплохой мехос для начальных этапов пути Вангера. Хорошо забронирован и обладает специальным охотничьим захватом. Но на слишком многое в нем замахиваться не стоит...

«Настрелять 70 вонючек», «Проверить 5 подземных секретников», «Доехать до эскейва, не уничтожив ни одного гриба-вонючки» и т. д. Хотя за них и не дают много Удачи и бивов, но все же стоит выполнять такие табутаски. После пойдут табутаски и посложнее и подороже. Если в обоих эскейвах Фострала выполнить 10 табутасков (то есть в сумме 10 табутасков на весь Фострал), предложат посетить секретный мир, что никогда не помешает. Необходимо помнить, что положив табутаск в трюм, Вангер уже никак не может отказаться от выполнения этого табутаска, ни продав его обратно, ни выкинув. Как только подойдет время, означенное в этом табутаске, и задание будет не выполненным — табутаск станет «проваленным» и отнимет Удачу.



Пассажир

Если в Подише появился пассажир, нужно брать его и везти в Инкубатор. Во-первых, за это дадут бивов. Во-вторых, элипод, доехавший до Инкубатора, скажет странное слово, которое следует записать или запомнить: пригодится гораздо позднее. Элиподы — существа нежные и впечатлительные, поэтому их следует везти осторожно и в схватки лучше не ввязываться.

Время до следующей Элирекции

Его лучше потратить на то, чтобы побольше собрать разных вещей в секретниках и увеличить тем самым свое благосостояние. Стоит также позаботиться о выполнении табутасков. Чем выше удача у Вангера, тем лучше ему живется. Тем более, что к Вангеру с высокими Удачей и Авторитетом Элиподы

cheats

POWERBOAT RACING



Введите ваше имя, потом код:

SML — маленькая лодка;

BIF — коллизии;

BIG — большой нос;

POW — большой двигатель;

WIN — всегда выигрывать гонку.

ARMORED FIST 2



Коды работают только в версии 1.03

Ctrl-F12 — открыть карту битвы;

Alt-Shift-R — восстановить боезапас;

Alt-Shift-D — восстановление танка;

Alt-Shift-I — неповреждаемый танк.

F-22 RAPTOR



Нажмите клавишу **T** и вводите коды:

there can be only one — неуязвимость;

it's not my fault — завершить миссию;

we can rebuild him — отремонтировать самолет в воздухе;

never tell me the odds — нечувствительность к вражескому огню;

i'll be back — перезарядка оружия.



cheats

BIRD HUNTER: WATERFOWL EDITION



dgluckyducky — очень много птиц;
dgeggsact — чтобы не дрожало ружье;
dgsnowgoose — включить погодные эффекты;
dgbirdseye — показать на карте птиц в виде иконок;
dgdaffy — показать на карте только летящих уток;
dgwarp — телепортация в любую точку карты;
dgmother — показывать только гусей.

ARES RISING



В режиме **single player** нажмите **[SHIFT]+C**, в появившемся экране можно вводить коды:
DieDieDie — уничтожить мишень;
IamTheMaster — выиграть миссию;
GoingAndGoing — бесконечное горючее;
ShootEmUp — бесконечные боеприпасы;
BigAssShields — неуязвимость;
WonderWoman — невидимость.

RAINBOW SIX



teamgod — режим бога для команды;
avatargod — режим бога;
nobrainier — выключить AI;
5fingerdiscount — пополнить боезапас.

могут проявить благосклонность и стать гораздо разговорчивей. Но это не сразу, а при Удаче выше, чем 30. По мере возможности не забывайте привозить нюху и флегму в соответствующие эскейвы. Помимо прямой выгоды — высокой Удачи, долгое подрабатывание на Фострале извлечет из эллиподских диалогов много чего интересного. И по уникальным мехосам подкинут информацию и предупредят о грядущих неприятностях.

Как привезти в Подиш нюху, не имея доступ на Глоркс и другие миры

На первых порах, пока доступ к другим мирам с разгуливающими зелеными куклами закрыт, есть такая возможность сбора нюхи: отбиграть ее. Делается это просто, в основном остальные Вангеры, которые живут на Фострале, любят привозить нюху в Подиш, пользуясь верхним входом. Необходимо встать недалеко от этого входа и подстреливать всех Вангеров, спешащих в Подиш. Даже если они не везут нюху, они все равно что-нибудь да везут. А нюха — один из самых дорогостоящих товаров на Мирах.



Получение ключа на Глоркс

Ключ на Глоркс дают за две выигранные Элирекции. Или можно так: в одной Элирекции — первое место, в других двух — вторые места.

Посещение Виксов

До того как покинуть Фострал и поехать на неизведанный и таинственный Глоркс, лучше заработать доступ на Виксов и порыскать там; бывает, находят интересное. Тем



Назначение этой штуковины не совсем понятно, но Эллиподы почему-то очень ценят Липуригги, а все остальные их зачем-то у Эллиподов крадут. Поэтому если где-то раздобыть и благородно вернуть Эллиподу Липуриггу — будет вам и кофе, и какава...

более, что, зарабатывая доступ на Виксов, Вангер значительно повысит свою Удачу.

Расставание с Фостралом

Когда ключ на Глоркс есть, нужно зарядить спираль и отправляться на Глоркс. Лучше всего, если нет никакого плана по посещению Глоркса, записаться на Фострале. Это пригодится. Не забыть настроить компас на «коридор на Глоркс», чтобы не плутать.

Глоркс

В результате посещения любого эскейва Вангера рабизируют (рано или поздно). Если такое положение дел неприемлемо, и раффа — не самый лучший мехос на данный момент, следует восстановиться на Фострале. Затариться большим количеством дорогих девайсов и оружия. На Глорксе скинуть все, что возможно (а лучше будет потратить все бибы, так как их все равно отберут), в какое-нибудь укромное местечко и смело превращаться в раба.



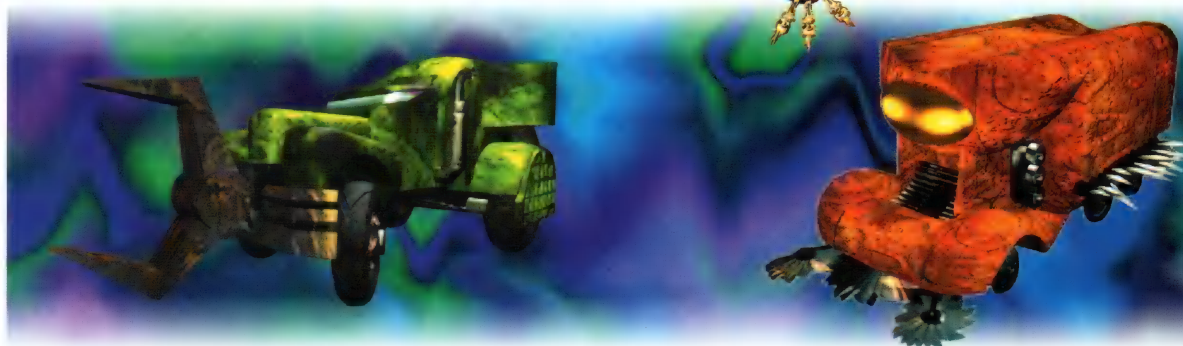
Став рабом Бибуратов — потихоньку продать все припасенные вещички (естественно, они должны лежать недалеко от предполагаемого места продажи) и купить себе мехос попроще. После того, как мехос — снова «мехос», приступить к «житию на Глорксе». Разумным будет в любом случае не брать с собой в ВигБу артефакт, который был найден на Виксов.

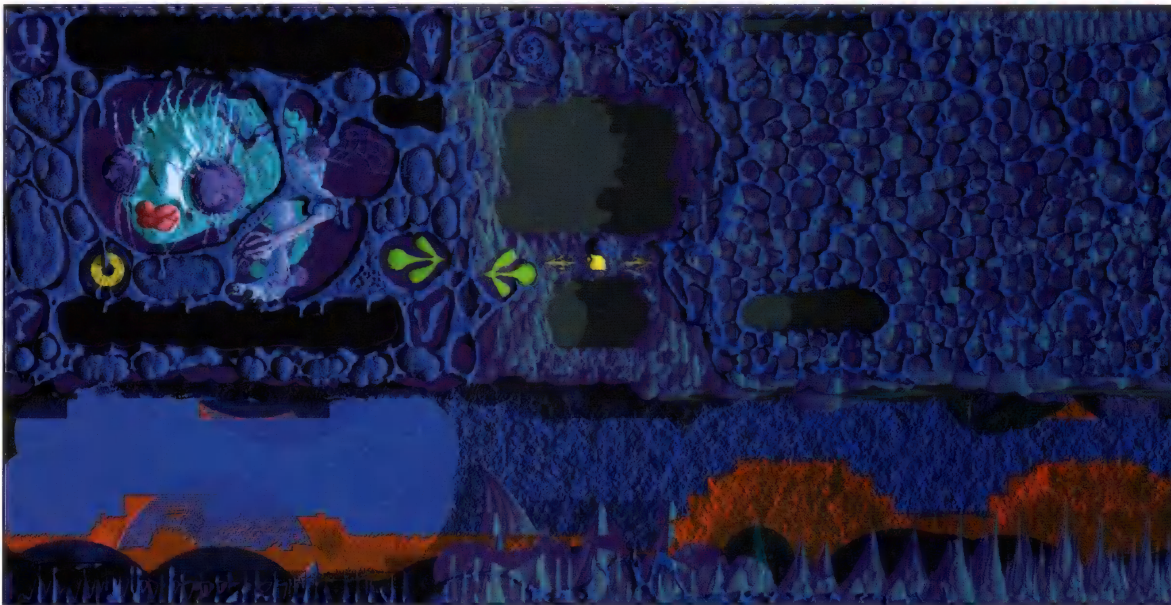
ВигБу

Обычно рабы начинают свою жизнь в этом эскейве. Хитрецы могут попробовать и другие места. Первая основная цель Вангера на Глорксе — это минимизировать время, проведенное на «Доходе». Мало того, что он отвратительно управляет, еще и от любого столкновения дохнуть приходится. Ни в коем случае не выкидывать и не терять раббоксы — другой выдадут только через рабикацию. Купив мехос посложнее, чем раффа, следует заняться прямыми обязанностями раба — извозом кустов и героина. Вангеры со статусом «раб» делают следующее: перевозят «героин» из ВигБу в Лампассы и «кусты» из ВигБу в Огород. Если привезти сразу несколько единиц героина и кустов, то есть шанс получить прораба. Нельзя привозить героин в Огород или кусты в Лампассы. В Огороде просто обругают и выгонят за это, в Лампассах же вообще по любому поводу казнят. Хотя сам процесс казни, безусловно, интересен, но слишком часто присутствовать на собственных похоронах не стоит.

Глоркс

Любителям быстрой смены мехосов путем реинкарнации следует знать, что если с помощью инкарнатора пересечь в Мамочку, пусть даже и бибуратскую, раббоксы там не будут и достать его неоткуда. А, следовательно, вас ждет





● Перед вами (в верхнем левом углу) — Цыпа, эскейв, который находится на Некроссе.

рабикация. Хотя к агентам отношение другое. Естественным для Вангера является любопытство и заглядывание во всякие водовороты и отдельно стоящие камни. Если достаточно Удачи, то восстановить потерю бибов и оружия будет просто. На Глорксе также следует брать табутаски. Табутаск типа «обстрелять 6 Вангеров с Фострала» выполняется просто — телепортация на Фострал, обстреливание зеленых мехосов и попутное набивание трюма содержимым секретников.

Личность Буравчика

Если Удача на должном уровне, то следует время от времени копаться в эскейве у Буравчика. Можно выкопать самого Буравчика. Если его посадить себе в трюм и покатаить немало, будет хорошо. Другие бибураты станут вытягиваться в струнку и рапортовать прибывшему Буравчику о положении дел в эскейвах.

По возвращении Буравчик растрогается и подскажет месторасположение суперсекретного хранилища Бибуратов. В этом тайнике (он выглядит на карте очень темным пятном) можно найти или деталь мехоса, или Пилот, или уникальную Попонку. Буравчик знает также и другие хранилища. Для этого нужно всячески угождать его просьбам и выслуживаться перед Бюро.



На благо бюро (Прораб)

Самое легкое и одновременно не влекущее непоправимых последствий — это доставка нюхи в Бюро. Прорабу особенно торопиться некуда, поэтому можно потихоньку возить с Фострала нюху для Буравчика, попутно выполняя простенькие табутаски и подчищая тайники. Кукол привозить не стоит, так как впоследствии возможны разные пути Вангера. Выбор лучше делать из всего разнообразия возможностей. Советники

при виде благонадежного Вангера от большой любви рассказывают о кое-каких секретах и особенностях Миров Цепи, что никогда не помешает. Если случайно найти где-нибудь сворованную Липурингу или Палочку, Элиподы также будут очень благодарны за возвращение этих предметов и непременно откроют какую-нибудь тайну.

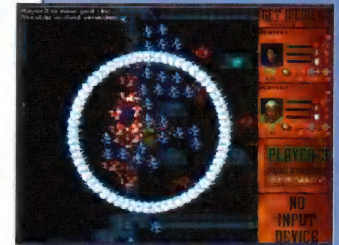


Агент

Субъект, выпигравший ПипШоу и Ядерную Войну, производится в Агенты. Во время ПипШоу в нижней части визуализатора Вангер видит PPS, это значит «ПипШоу», и две цифры — первая указывает количество высеванных на поверхность Глоркса Пипеток, вторая — количество подобранных Вангером Пипеток. Если заблаговременно спереть у Обурца Пипку, то, при подсчете привезенных во время

cheats

GET MEDIEVAL



mpkfa — постоянно полное здоровье, вооружение и магия;
mpbodyguard — неуязвимость;
mphighlander — 99 жизней;
mpthewolf — перейти на следующий уровень;
mpbadmofo — на предыдущий уровень;
mppetrol — здоровье;
mparmorall — защита;
mpglovebox — оружие;
mpbandaid — неубывающее здоровье.

SMALL SOLDIERS



Во время игры нажмите одновременно клавиши [SHIFT] [CTRL] [S] и [X], потом отпустите клавишу [S] и подождите 3 секунды. Когда начнет мигать квадратик в левом нижнем углу, можете вводить коды:
mcloed 1 — включить режим бога;
mcloed 0 — выключить;
toys # — добавить игрушку по вашему желанию (# — номер игрушки).

NIGHTMARE CREATURES



Unlimited_ID Boulon — бесконечная жизнь, боеприпасы;
Reduce_ID Chico — уменьшить число монстров;
Cutbody_ID Gu — отрубать у монстров части тела;
Playenmy_ID Bronko — играть за монстра.



cheats

CYBERSTORM 2:



Отредактируйте файл **STORM.INI**, вставляя в него строки, приведенные ниже — они будут добавлены в игровое меню, и вы можете воспользоваться кодами:
You may have already won — получить миллион;
As Good as it Gets — восстановление;
You da man — технология + деньги + оборудование;
Home is where the heart is — оборудование;
Must have! — шасси;
He Who Dies With The Most Toys — получить все технологии;
It was nice while it lasted — не хочу технологии;
Tarsus — полечить выбранного пилота;
It's just a flesh wound — восстановить выбранное транспортное средство;
Feel my wrath — восполнить содержимое выбранного транспортного средства;
Go Go Power Ranger — сброс выбранных юнитов;
Fly Away — снять ограничение на количество точек хода в походном режиме;
That must hurt — прикосновение Смерти (ко всем);
There can be only one — неуязвимость;
Death to all who oppose us — покалечить всех врагов

THE 5th ELEMENT:



Коды вводятся в главное меню.

RALPH — выбор уровня;
OLIVER — дает все оружие;
JEROME — включает постоянное защитное поле;
THIERRY — слышно шаги врагов;
JOEL — включить разом все коды.

ПипШоу Пипеток, Обурец засчитает Пипку как несколько Пипеток. Или не засчитает, если не повезет. А везет Удачливым. То же самое происходит во время Ядерной войны. Только борьба идет за Ядробусы, а у Гири можно украсть Дробус. Выигравший оба соревнования удостоивается звания Агента и билета на Некросс. Правда, говорят, что можно хорошенько подмазать Гирию и он произведет в Агенты, но только за большую кучу бибов.

Коридоры на Глорксе

Коридоры на Глорксе: на Некроссе, на Фострал, на Кокс и на Икспло. На первые два доступ имеется, на Икспло доступ дадут после сумятицы на Некроссе. Поэтому неплохо бы достать ключ на Кокс. Вот тут-то и пригодится нюха, которая так нравится бибуратам. 80 порций, и доступ на Кокс открыт.



Кокс

Пытаться попасть на Кокс не через телепорт не стоит. Все, кто пытался прыгнуть сразу к тайнику с артефактом на Коксе, все равно умирали. В этом мертвом городе необходимо появляться только через телепорт и двигаться строго по стрелкам. Если не сбиваться с пути, который обозначен стрелками, то можно получить артефакт. По пути встречаются контрольные пункты, и все надо пересечь. При правильном и красивом передвижении рядом с желтой фишкой смерть от темноты отодвигается, и фишка краснеет по неизвестной причине. Главное, что только заставив покраснеть все фишки, Вангер откроет тайник с артефактом. Таков этот странный город. Таков Кокс. Учитывая странные законы Кокса, не стоит ехать туда на легком и быстром мехосе. Лучший вариант — не совсем медленный, но устойчивый мехос. Основная проблема — это третья контрольная фишка. Она расположена на мосту, а заехать туда



практически невозможно. Остается только взлететь... Ан нет, леталка не работает на Коксе. Поэтому на подходе к этому проблемному контрольному пункту придется изловчиться и подпрыгнуть. Главное не промахнуться.

Бибураты

Вангеры с большими Удачей, Авторитетом и количеством выполненных табутасков на Глорксе получают благославение и заботу бибуратов. Бибураты только с виду строги и грубые, но к Вангерам, доказавшим свою преданность Бюро, отношение совсем другое. Им и подскажут, и направят на путь истинный, и оберегут.

Некросс

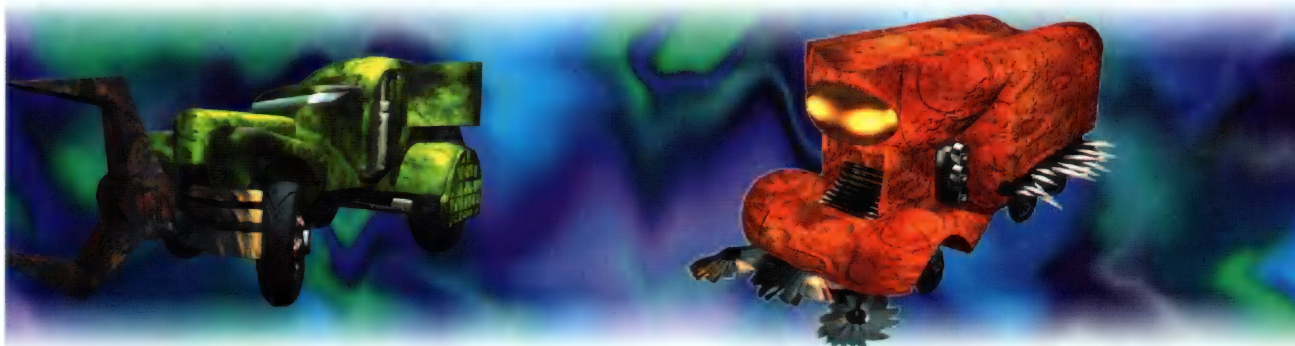
Следуя советам отцов-бибуратов, Вангер приходит на Некросс. Если помнить заветы и любовь их, то можно миновать неприятности с неравноценным обменом мехоса и всех трудов на дохлый раффа. Если же не помнить, то, следуя принципу аналогии и нежеланию опять кататься на Доходе или Смоке, необходимо подготовиться соответствующим образом.

Жизнь на Некроссе

Цель посещения Некросса — открыть три корридора. На Икспло (посмотреть Ушедший Биос), на Арк-а-Зной (погреть в песке колеса) и на Бузину — странноватый мир с загадочными буквами. Путь на Икспло откроют после того, как привезешь Маленького Цыка в гонке первым, сам корридор находится на Глорксе. Ключ на Бузину дают за 10 табутасков, выполненных на всем Некроссе, или за 80 единиц нюхи. На Арк-а-Зной — за 20 табутасков, выполненных в Цыпе, то есть за все табутаски Цыпы, за Куклу или Уникальную Попонку.

От Некросса и до концовок

После Некросса путь ведет на Икспло. При попытке зайти в Спобс вылазит подсказка, что для открытия Спобса необходим Начертатель. Это первый необходимый артефакт, без которого не пройти игру. В принципе после прохождения первых трех миров начинается период привоза нюхи и кукол в эскейвы с целью заполучить ключи на секретные миры. Но тут надо быть осторожным, чтобы не отключить воз-



возможность завершения игры по одному из сценариев. При привозе трех кукол в один банч закрываются все циклы, живые существа пропадают из эскейвов и соответственно пропадает возможность взять пассажира из эскейвов этого банча, а без этого вы не сможете спасти мир по плану Парафина (линия с развозом и заселением пассажирами секретных ми-



Трил

Находите на Триле желтый круг — это Карман, инфернал. Он с вами будет говорить только в случае наличия у вас Механического Мессии. Во время разговора Карман расскажет вам, что Цепь Миров в большой

опасности и ее нужно спасти. Для этого он предлагает вам убить всех кукол. Это означает, что необходимо развести все 9 кукол по их биосам и закрыть все циклы. Когда вы сделаете это, он даст задание убить Парафина и вернуться к нему, и добавит для этого функцию «Убить Спобс» к Механическому Миссии. Как только вы уничтожите

Спобс, получите ключ на Хмок. Можете прыгать на Хмок, доставать Спумию. Чтобы уничтожить Спобс, вы подъезжаете к нему, активируете новую, добавленную функцию вашего Мессии и бросаете артефакт на Спобс. После этого Спобс погибает.

Спобс, получите ключ на Хмок. Можете прыгать на Хмок, доставать Спумию. Чтобы уничтожить Спобс, вы подъезжаете к нему, активируете новую, добавленную функцию вашего Мессии и бросаете артефакт на Спобс. После этого Спобс погибает.

Опять Икспло

Когда вы возвращаетесь от Кармана, то Парафин предлагает вам другой способ спасения всех миров. Для этого нужно заселить четыре секретных Мира: Кокс, Виксов, Бузину и Арк-а-Зной пассажирами из

всех семи эскейвов всех биосов, то есть надо вывезти из каждого эскейва по одному пассажиру. Но поскольку пассажиров вы развезете на секретные миры, вам решать главное: чтобы на каждом мире были высажены пассажиры. Когда вы сделаете это, возвращаетесь к Парафину. Он рассказывает вам, какой плохой Карман-инфернал и в свою очередь призывает его убить. Для этого он к вашему Начертателю добавляет функцию «Гипер Маяк» и предлагает вернуться, разделавшись с Карманом. После этого вы едете к Карману, активируете функцию Гипер Маяк и кидаете его на Кармана. Маяк привлекает каких-то врагов Кармана и «паризует-деморализует» его, проще говоря, обезвреживает. После этого Парафин дает вам ключ на Хмок и т.д.

Хмок

В центре Хмока, над Спумией, лежит «кислота». Берете ее и растворяете один из желтых входов, так, чтобы ваш мехос смог пролезть внутрь некоего скромного лабиринта. Там вы находите красный ключ, который расстреливаете, тем самым открыв секретник со Спумией. Выпрыгиваете из лабиринта и забираете Спумию из секретника. После этого вам всего лишь надо умереть. Просто умереть, то есть утопиться, удавиться, ввязаться в схватку и т.д. Вы возрождаетесь в Подише, на Раффа. И прямоком скачете (а как еще можно передвигаться на Раффа?) к коридору на Фострале, который до сих пор никуда не вел. Не забудьте Спираль зарядить!!! Ну а там вы уже прыгаете на Землю, где и смотрите подобающую концовку, зависящую от того, кому из жителей Спобса или Трила вы поверили, кого из них убили (а можете и обоих грохнуть. Налицо свобода выбора).

cheats

DEADLOCK II:



Для активизации cheat-режима нажимите **Ctrl+F12**

PILE IT ON — добавить ресурсы;
LEO — показать войска и ресурсы на территории противника;
Q40 — завершить исследования по всем научным проектам;
BIGBRO — показать выбранную территорию.

TONIC TROUBLE:



MODEFLY — полет;
ALLPOWERS — все предметы;
FULLIFE — полная жизнь.

CAPTAIN CLAW:



MPNEXT — перейти на следующий уровень;
MPPREV — перейти на предыдущий уровень;
MPGOBLE — выдать информацию Goble.

Икспло

Если у вас есть Начертатель, используете одну из его функций и попадаете внутрь Спобса. С вами говорит житель Спобса Парафин.



Последний герой Квестов

Юрий Травников



Lucas Art. Как много в этом звуке...

Сначала был фильм. Соло Хан летал по «далекой-далекой галактике» на супер-звездолете с техническими характеристиками «Москвича»

шестьдесят восьмого года выпуска — весь на веревочках и скотче; угрюмо-монументальный Дарт Вейдер вынашивал на пару с неким нехорошим императором коварные замыслы по

порабощению этой самой галактики; Люк Скайвокер разучивал приемы благородного фехтования и в самый последний момент исхитрился продинамить прекрасную принцессу Лею. А ведь и не знал тогда, что она его единоутробная сестра...

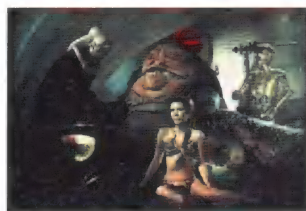
В восемьдесят лохматом году мир сотрясли «Звездные войны». Конечно, в основном это был мир загнивающего тогда капитализма, но и у нас отголоски побабахали. Я, например, специально приобрел общеобразовательную книжку о буржуазной пропаганде — в ней упоминались, наряду с обязательным Рэмбо, и «Звездные войны» — образец кича, который народ с негодованием... В брошюрке были кадры из фильма. Ах, эта восхитительная принцесса, прикованная цепью к неведомому мне тогда склизкому чудовищу... Как я ни старался с негодованием отвергнуть, отчего-то никак не выходило. Да и чудовище тоже было интересно — эдакая матерая кучища. Нечто очень похожее сидело в то время в нашем ЖЭКе — продукт бюрократической эволюции. Когда ОНО пило чай — на раздражители не реагировало. Раздражители — это, собственно, были мы, жители подотчетной территории. Но это так, к слову.

Фильм имел оглушительный успех. А у «них», в мире чистогана, успех измеряется не менее внушительными прибылями. Вот на эти самые прибыли, под девизом: «Не Диснеем

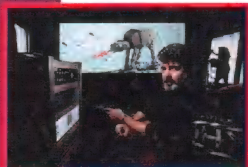
единым» Джордж Лукас и построил собственную империю развлечений — одноименный Arts.

А что такое развлечения? Ну — это совсем просто. Любое развлечение,

бессмертной трилогии о Люке Скайвокере и иже с ним, породив не менее звездный сериал с большим количеством жанров — от рубилок-стрелялок до космических



Конечно вы помните эти кадры. Где-то в 1993-м году «Звездные войны» прокатились и по российским экранам, почти на пятилетку отстав от всего буржуазного мира. А вот и она, принцесса из антисоветского фильма (на переднем плане).



Джордж Лукас.
Портрет в интервью



как бы его ни называли, по сути своей — ИГРА. Именно поэтому, не мудрствуя лукаво, в штаб-квартире Lucas Arts, где она там находится, и появилось подразделение, специализирующееся на создании компьютерных игр.

И каких игр!

Ну прежде всего, памятью о той самой корове, несущей золотые яйца, на мониторы переключались персонажи

симуляторов с живыми актерами. А потом, вспомнив, вероятно, что фамилия Lucas своему громкому звучанию обязана прежде всего кинематографу, команда запустила в мир мультяшную адвенчу — весьма кинематографичный квест Sam & Max Hit the Road.

Это был прорыв! Весь мир (на этот раз даже в нашей, жутко неанглоязычной стране) с

ДОСЬЕ. Тим Шафер

Закончил колледж в 1989 году. Специализация — программирование баз данных для компьютерных сетей правительства США. Тем не менее в том же году оказывается в Lucas Arts. Первая работа — разработка искусственного интеллекта морских батальных сцен для The Secret of the Monkey Island. Работа была «с блеском» провалена, так, что даже не вошла в финальный релиз игры. Из черной дыры отчаяния выскочил на мощном Харлее, прочитав статью о байкерах и дорожных войнах. Данная тема в тот период активно муссировалась в прессе. Так в голове мистера Неудачника родился и выпестовался образ Бена Вотсизнейма, а с ним и квест всех времен и народов Full Throttle. Последующий коммерческий успех адвенчуры вознес Тима Шафера на



Вот он, какой - Day of the Tentacle (Maniac Mansion II)



Тим, как вы сами можете убедиться, вполне удовлетворен своим нынешним положением. Хорошо быть легендой.

вершину славы, буквально в один день сотворив из никому не известного программиста звезду первой величины, поставив его в один ряд с такими «монстрами» игрового мира, как Джон Ромеро и прочие Кармаки.

А потом были квесты, квесты и квесты. The Secret of the Monkey Island II, Chucks Revenge и Maniac Mansion I-II.

выкаченными от восторга глазами и болью в надорванных смехом животах гонял по прекрасно прорисованному, неправдоподобно красивому (это на трешках-то!) миру неразлучную пару детективов — неопределенной породы пса-меланхолика Сэма и его помощника — импульсивного кролика Макса. Сэм все больше размышлял над хитроумными загадками-ловушками, оставляя action на долю друга. Макс не подводил, освежая квестовую канву потрясающей для такой милой зверюшки брутальностью.

И при всем при этом игра была логичной! Мой сын, например, прошел ее сам. Всю, безо всяких solution(ов). Не скажу, что он сделал это быстро — пришлось и подумать, и поработать мышью на точность и на скорость. Но десятилетний тогда парень справился.

В общем, если сможете разыскать этот шедевр, разыщите. Не знаете английского (игра так и не была локализована) — выучите. И сыграйте. Игра того стоит.

Эпоха хорошего квеста

За Sam & Max авантурный конвейер папаши Лукаса заработал с прямо-таки бешеной эффективностью. Квесты выстреливались один за другим, радуя неизменным, надо отметить, качеством и немного пугая количеством сиквелов в каждой серии. Вспомним бесчисленные Острова Обезьян и Индиан Джонсов. Да, все они были хороши и играбельны, но... Продажи падали. Идея начала себя изживать. А может, идеи-то и не было? (Интересный поворотец. Обмыслить на досуге). Необходимо было внести

новую струю. Ясней лазури. Lucas Arts срочно требовался герой. И герой не заставил себя ждать.

Рождение героя

Спрос рождает предложение. В полном соответствии с этим незглаголемым законом коммерции, в голове профессионального программиста Тима Шафера родился и немедленно созрел для воплощения некий Бен Вотсизнейм. Ненавижу переводить фамилии, но не в этот раз. В великом и могучем «Wats' his name?» — имеет эквивалент «Как там его звать?» Вот с такой задумкой мистер сценарист-программист и появился к папаше Лукасу. Согласно легенде, звездоносный режиссер-бизнесмен почесал себя в районе одиозной бороды и с воодушевлением бросил: «Cool!»

Воодушевление было настолько велико, что Тим Шефер моментально оказался не только автором идеи и разработчиком сценария, но и главным менеджером нового проекта. Проекта «Full Throttle».

Полный газ

Именно так переводится название игры (см. выше...). Приключение в стиле Heavy Metal. Герой этой эпохальной авантюры, да и, собственно, эстетика квеста — новое слово в компьютерно-игровой индустрии (ну не боюсь я громких слов...).

Начнем с того, что Бен — байкер. Байкер — фигура не менее одиозная, чем борода Джоржа Лукаса. Это и

есть то самое слово, которым в хороших семьях принято пугать непослушных детишек. Кто такие байкеры в сознании обыкновенного человека? Отвязные мотоциклисты в огромных кожаных косухах, рогатых касках и прошипованных казаках. Живут в бандах — читай — «бандиты», источники существования — рэкет, торговля наркотиками и прочая такая... Если и приносят какую-либо пользу, то только пивоваренному производству. За счет неумеренного потребления. Я не спорю, возможно, это и правда, но наш Бен не таков, или не совсем таков.

Зеркало для героя

Нет, чисто внешне, никаких сомнений, байкер — он байкер и

Независим — это его пунктик. Характер нордический (о чем это я?).

Начнем игру?

Место действия — окрестности провинциального городка Корвилль. Время — наши дни или чуть раньше (или чуть позже, не в этом суть). Байкеры — на отдыхе: кабак, пиво, армреслинг и все такое. И тут в затрапезном кабаке появляется президент единственной в Штатах компании по производству мотоциклов — Малькольм Корлей. Тот еще дедуля, я вам доложу. Маленький, сухонький, и пиджачок на нем так себе, несмотря на грамотный пошив. И неспроста. Старина Корлей всю молодость прогонял по Дороге на тачке и в душе навсегда остался байкером. Попав в родственную компанию, Малькольм легко знакомится с Беном, и буквально через несколько минут



Бен Вотсизнейм собственной персоной. Просто почти Терминатор!



Бен и Малькольм. (Ну чем не преемственность поколений?)



Тим и его команда (почти по тайдару)

Успех сопровождал Шафера повсюду. Сегодня Тим занят самым грандиозным проектом от Lucas Arts — модной ныне смесью RPG и Adventure — черным, монументальным, комедийным, не знаю, как его еще обозвать Grim Fanango.

И снова Шафер — главный менеджер проекта. Ну что ж, подождем, посмотрим?



Не правда ли, впечатляет? (Кстати, демка на www.lucasarts.com уже лежит!)

есть: все прибабахы касты, плюс немеренная квадратная челюсть, неизбалованная бритвой, плюс огромный, очаровательный в своей монструозности мотоцикл — на языке Бена — тачка.

Источники денежной массы «Хорьков» — мотоклуба, в котором верховодит наш герой, — в игре неопределены. Что поделаешь — коммерческая тайна. Как у всех... Но я не думаю, что здесь замешаны наркотики — дела у «Хорьков» идут далеко не блестяще, это мы узнаем в первую очередь из превьюшки к игре. С пивом тоже все в порядке, этого я даже пояснять не буду — и так видно. Подрасться выяснит — специфика жизни. Но на рожон не лезет.

между двумя мотоциклистами завязывается настоящая дружба.

В самый ответственный момент в кабаке появляется заместитель старика Корлея — непрошибаемо-монументальный управляющий заводом Адриан Рипбургер. Он пытается соблазнить Бена сопровождать Малькольма в поездке на ежегодное собрание акционеров Corley Motors. За большие денежки, естественно. Оскорбленный в лучших чувствах, байкер отказывается, в результате чего получает доской по голове и отправляется в мусорный контейнер.

Выбравшись из столь неудобного ложа, Бен пытается выяснить, что же все-таки с ним произошло.

И выясняет вещи весьма странные и неприятные.

Оказывается, гнусный махинатор Рипбургер вовсе не беспокоился о безопасности мистера Корлея. Коварный план управляющего заключался не менее чем в убийстве президента компании. А банда «Хорьков» понадобилась ему всего лишь в качестве стрелочников — на них и должно было пасть подозрение в этом страшном преступлении.

Рипбургер хочет захватить компанию и (жуткое дело!) продать легендарную Corley Motors вездесущим японцам. И помешать ему может лишь, как вы думаете, кто? Конечно, неустрашимый Бен Вотсизнейм — естественно, под вашим чутким руководством.

И вот, в нелегкой борьбе с коварным Рипбургером и его приспешниками — Нестором и Боллусом, в неравных стычках с конкурирующими бандами «Ротвейлеров» и «Крыс» раскрывается перед нами совсем неоднозначный характер героя.

А что под маской?

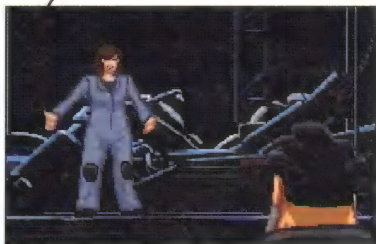
Тут-то и выясняется, что громила Бен вовсе не такой уж жлоб. То есть на людях он тот еще прятник — суров и неприступен, как Монблан. Но мы-то не те люди, с которыми приходится общаться главарю мотобанды. Мы зрители в партере, нас не видно за огнями рампы, и Бена мы видим таким, какой он есть, без напускной бравады и оловянного блеска в глазах. Одна только фраза: «У меня ничего нет», — звучит в игре с трагизмом, сделавшим бы честь даже небезызвестному некоторым

начитанным гражданам датскому принцу, порожденному пером Билла Шекспира в очень далекие года.

Нет, с препятствиями, возникающими на Дороге, наш герой справляется в непередаваемо байкерском стиле — ударом ноги или кулака, а если удастся, то можно и досочкой нагнуть. И кистеньком прикурить приласкать... Но это все в пределах необходимой самообороны. А обороняться Бену есть от кого — здесь и конкуренты из враждующих группировок, и горящие жадой убийства прихлебатели Рипбургера, и

Морин — это девушка. Она — гениальный механик и весьма неплохой врач. Оба этих умения очень пригодились Бену на его тернистом пути возмездия. А еще и симпатичная, чесслово. Не Анна Николь Смит, конечно, но на фиг надо...

С ее появлением (в довольно трагический, надо сказать момент) подноготная Бена начинает проявляться с удивительной четкостью. Судите сами — пребывая в полном одиночестве на норковом ранчо девушкиного дядюшки (какой изящный оборот), глядя из окна



Морин — девушка с характером. Разводные ключи и пассатижи в ее руках — атрибуты ее независимости. Пострадать за такую девушку — почет для любого байкера.

просто невежливые сограждане. И только когда Бен остается один, он дает своим чувствам волю.

Не последнюю роль в раскрытии характера героя играет... любовь. Да, в игре есть и любовь. «Морин... когда я вспоминаю о ней, я думаю только о двух вещах — о Дороге и неприятностях...» Это, между прочим, так о ней Бен отзывался.

комнаты, в которой выросла Морин, Бен произносит (и как произносит!) следующее: «Наверное, из этого окна Морин выглядывала маленькой девочкой и думала о том времени, когда она вырастет и будет чинить тостеры». Восхитительно!

Вот краткая характеристика Бена Вотсизнейма, представленная разработчиками: рожденный быть

благородным, но разгильдяй до мозга костей. Мне кажется, парни из Lucas Arts поторопились или вовсе не въехали в ими же порожденного героя. Бен — романтик, человек очарованный Дорогой и посвятивший свою жизнь не закованному в жесткие рамки законов лживому обществу, а честной и бескомпромиссной жизни Дороги. Да, конечно, он не безгрешен, при случае может и спереть что-нибудь, но ведь выбирать-то особенно не приходится. А ля гер ком а ля гер. А палкой по голове — это честно? Да еще и сзади...

Игровое окружение

Мир Full Throttle — настоящий и динамичный. Даже собственное телевидение присутствует. Население невелико, но каждый персонаж абсолютно живой и по-своему уникальный. Бармен в кабаке — выдающейся полноты человек, отчаянный трус. Скользкий, как спина лягушки. Полезен для выяснения новостей. Нестор и Боллус — парочка подручных Рипбургера — жестокие, но туповатые, а каких еще помощников может нанять подобный отвратительный персонаж? Миранда — репортер-недоучка, за что ни возьмется — все завалит, зачем ее только держат? Муравей — местный перевозчик-ассенизатор. Этот — совсем предел — любит тыкать ножиком в собственные пальцы. Хоррас — вовсе без мозгов — безбидный торговец сувенирами. Тодд — «нормальный средний американец», владелец автомобильной свалки, друг и хозяин свирепого сторожевого пса с зубами, как у акулы... Судьбы всех этих людей причудливо переплетаются в игре, равняя ее с самой увлекательной из игр — жизнью.

И ничто этому не перечит — игра просто потрясающе логична, никаких там тебе возьми не знаю что и положи не знаю где. С юмором тоже все в порядке — как славно распевают Вагнера механические кролики на минном поле! Только не надо тратить их всех — если такого пушистика зашвырнуть в вентилятор большого грузовика, очень славные вещи получаются. А как догнать грузовик? Ну естественно, на старом самолете! Что? Не летает? А на что же ему колеса? Ведь не воздушный же бой предстоит!

Нужно Action? Пожалте! Вперед в ущелье смерти. Испытайте свои силы и байкерскую доблесть в бою с матерыми рыцарями Дороги. А как насчет победить в автомобильном сражении? Да еще и с предпринятым результатом, причем отнюдь не в

СЭМ И МАКС

Этим ребятам повезло. Они шагнули в компьютерный мир, счастливо миновав все окольные тропы — комиксы, кино, мультики и детские книжки. Замечательная прорисовка, великолепная сбалансированность двух, казалось бы совершенно неуживающихся характеров главных героев, огромное количество связанных и не связанных с сюжетной линией встроенных мелких игрушек сделали из Sam &



Max Hit the Road мегает того времени. Среди огромного количества поделок (три пикселя на квадратный дюйм, с интеллектом типа «наткнешься — завалить») S&M выглядела чудом из чудес — интерактивным мультфильмом уровня Диснея, никак не меньше. Кстати, в игровом процессе действительно участвовали оба персонажа — что не мог или не хотел делать Сэм, с успехом

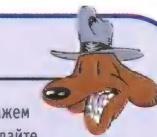
осуществлял неунывающий ушастый пушистик с замашками потрошителя. Причем действовали они иногда совершенно автономно и не всегда подконтрольно. Атмосфера игры динамично менялась сообразно происходящему на экране, а звук был выше всяких похвал. Все в этом мире брэнно. Если вы считаете, что ваше время слишком дорого, чтобы играть в такое старье



— сходите, скажем на Altavista, задайте поиск по Sam & Max Hit the Road,



ручаюсь, вы будете поражены количеству найденных сносок. В игру по-прежнему играют, и я так думаю, что это надолго.



вашу пользу. И такими вот мини-соревнованиями насыщена вся игра. Но и подумать тоже есть куда. Это я обещаю.

Heroes forever!

Итак, игра подходит к завершению. Corley Motors не попала в руки жадных и меркантильных японцев, зло примерно наказано, «Хорькам» возвращено их доброе имя хороших



Жизнь крутого байкера не сахар. Здесь всегда есть место для подвига, соперничества и для горечи потери

байкеров, справедливость восторжествовала. Вот только Морин...

В ходе повествования выяснилось, что скромная девушка-механик на самом деле внучка того самого старинны Корлея, и, согласно его завещанию, Corley Motors теперь на абсолютно законных основаниях принадлежит ей.



Как в этом случае поступают нормальные герои? Девушка в полном порядке, Беню она совсем не безразлична, да и Морин совсем не против... Хватать девчонку вместе с забором и по problemo? А что? Полная упаковка счастья, а там и обеспеченная старость — кефир и все такое... Ничего подобного!

Не знаю, читал ли Бен Хайнлайна (это писатель такой...). Так вот, сей далеко не глупый беллетрист однажды изрек: «Ничего нет на свете бесполезнее героя в отставке. Герой в

отставке сначала становится занудой, а потом лентяем». И Бен не пошел на обман своего байкерского естества. У принца-консорта много обязанностей, и далеко не все они неприятные, но по душе ли они настоящему герою? (Простите, уважаемый сэр Чарльз, я ничего такого в виду не имел.) И Бен это прекрасно понимает. После

душераздирающей сцены объяснений и прощания с Морин герой седлает свою тачку. И возвращается на Дорогу. Кто знает, может быть когда-нибудь после...

Отправляйся же, друг, и пусть твои враги скроются в пыли, поднятой твоим Corley! Полный газ!!!

FULL THROTTLE — Действующие лица без исполнителей



Бен Вотсизнейм — крутой байкер. Главарь клуба Хорьков, в просторечии — мотобанды. Личность весьма и весьма противоречивая. Сочетает в себе природное разгильдяйство и умение руководить. Свой парень на дороге и грозный боец в любой заварушке. Умеет находить самые нетривиальные выходы из любых ситуаций. Сентиментален (когда этого никто не видит). Можно было бы провести параллель с одним очень боеспособным Герцогом от 3D Realms, но Бен — брютет.

Морин — гениальный механик и немножко доктор. Идеальная подруга для байкера, вот только не желает существовать в подобном статусе. Ей и самой по себе достаточно неплохо. Судьба открыла перед девушкой замечательные экономические перспективы и огромную ответственность перед всей мотоциклетной общечностью. Я знаю, Морин справится.



Малкольм Корлей — более известен, как Старик Корлей. Президент Corley Motors — последнего промышленного мотогиганта. Байкер до мозга костей. Психологический портрет качественно соответствует портрету Бена, вот только бесшабашного разгильдяйства у Малкольма побольше. Да и росточком не вышел.



Адриан Рипбургер — дрянь-человек. Заместитель Старика Корлея, рассчитывающий стать его заменителем. Коварен и жесток, ему бы в Sag-mageddon играть на местности. Чем он в общем-то почти и занимается — люди для него ничто.



Нестор — подручный Рипбургера.

Болюс — еще один подручный Рипбургера.

Миранда — репортер местной газеточки. Девушка с амбициями и претензиями, но не более того. «Умеет» развалить любое дело, за которое берется.



Боб — бармен и владелец придорожного кабака «Кикстенд». Пивное брюхо и кольцо в носу не делают из него байкера — для этого он слишком трусоват. Всегда владеет последней информацией по причине обладания телевизором, настроенным на местный канал новостей.

Муравей — водитель седельного тягача. Считает себя королем Дороги, хотя для этого не имеет никаких оснований. Пробавляется перевозкой натуральных и не очень удобрений. Не брезгует контрабандой. Тупиковая ветвь эволюции.

Сюзии — главарь банды Грифов. Подруга и опекун Морин. Весьма мужественная женщина.



Тодд — владелец автомобильной свалки. Живет в маленьком трейлере, в непосредственной близости от своего владения. Не чужд искусству — украденным у Морин автогеном «ваяет» скульптурные композиции из доступного на свалке материала. Единственный друг — собака — свирепое нечто из челюстей и мышц.



Хоррас — торговец сувенирами корпорации Corley Motors. Бывший байкер, если такое прилагательное вообще применимо. Локальный слугоск оптимизма и неблагоприобретенного маразма.

СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

Читайте в этом выпуске
«Суммы технологий»:

Играя в компьютерные игры, мы редко задумываемся о тех электрончиках, проводочках, микросхемках и других железах, которые и делают возможными нашу игру. Всякие там процессоры, видеокарты, звуковые карты - о них мы вспомним частенько только тогда, когда очередная привередливая игра не желает признавать любимый Gravis — подавай ей Sound Blaster и все тут.

Вот в этом разделе «Сумма технологий» мы и попытаемся рассказать вам как можно больше интересного и полезного о «железе» — джойстиках, видеокартах, мониторах... В общем, обо всех устройствах, которые так или иначе необходимы для игры. А это, на самом деле, все детали компьютера. Ну разве что про принтер да корпус вспоминать не будем. Устроим на этих страничках этакий «железный марш», место сбора тех, кто не только любит поиграть, но любит также и покопаться в аппаратуре, подкрутить системе мозги, чтоб летала как ракета...

В каждом выпуске будет проводится тестирование нескольких наиболее популярных на сегодняшний день «железок» — для того, чтобы облегчить задачу выбора при покупке. А еще вы найдете здесь интересную страничку «НАВОРОТ» о необычных и экзотичных игровых приспособлениях (а кто знает? Может, через некоторое время они станут для вас обыденными и привычными вещами).

Но только «железом» рубрика не ограничится. Вы увидите здесь рассказы о людях, создающих программы, которые потом используются для создания игр, статьи о том, как технологии, разрабатываемые в закрытых секретных лабораториях, становятся доступными и полезными всем геймерам. Еще именно в этом разделе вы сможете найти полезные советы по настройке оборудования, разрешению проблем с особо капризными играми и т. д. Так что присылайте свои вопросы, делитесь проблемами, пишите, о чем бы хотели прочитать в «Сумме».

Кстати, сама идея, что все технологии могут быть только в сумме, витает в воздухе. Вот и коллеги из уважаемого еженедельника «Компьютерра» назвали одну из своих рубрик так же. Посему хочется верить, что у нас не возникнет никаких разногласий по этому поводу.

МИСТИЧЕСКОЕ ТЫСЯЧЕЛЕТИЕ

G200 — новый чипсет от Matrox



Новый графический чипсет немного уступает в скорости законодателю мира 3D-ускорителей Voodoo2, однако опережает его, да и всех остальных, по качеству изображения.

ЖИВЕЕ ВСЕХ ЖИВЫХ

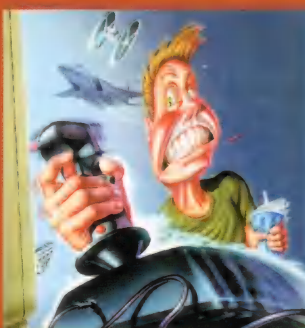
Sound Blaster Live!



Эта революция (хотя, скорее, эволюция) в мире звуковых карт, о необходимости и прелестях которой так много говорили представители компании Creative на Комтеке 98, наконец, свершилась...

ПОЧУВСТВОВАТЬ ИГРУ

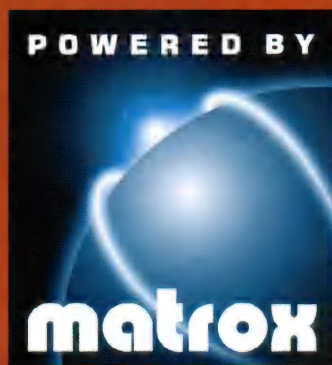
Сила есть... отдачу надо



Речь пойдет об игровых манипуляторах с поддержкой технологии force feedback. Сие означает приход на геймерские «рабочие места» ранее незаслуженно забытого производителями и игр и игровых устройств очень важного закона природы.



МИСТИЧЕСКОЕ ТЫСЯЧЕЛЕТИЕ



Антон Самбуров

Давным-давно на Руси фраза «долго запрягает, да быстро едет» звучала в адрес основательных мужиков, которые предпочитают раз семь отмерить, чтобы потом уж отрезать так отрезать. Фирма Matrox, в лучших традициях русских мужиков, «отмеряла» несколько лет. Но уж отрезала так отрезала. А дело было вот как...

До появления ускорителей трехмерной графики Matrox гордо летела впереди паровоза, и ее мощный торс украшала ярко-желтая майка лидера с надписью «Millennium». Именно так называется видеокарта, которую пока еще никто не обогнал по скорости работы с двухмерной графикой. В начале своего жизненного пути Matrox Millennium была очень дорогим (несколько тысяч долларов) профессиональным графическим ускорителем. Очень уважали (да и до сих пор уважают) эту железку

дизайнеры и художники за то, что работая с высокими разрешениями, карта «держит» 32-битный цвет и частоту регенерации кадров до 200 Гц. Между прочим, для человека, который проводит целый день перед монитором, последний параметр очень важен — чем выше частота регенерации, тем устойчивей и четче картинка и меньше устают глаза.

Но вот стала активно развиваться трехмерная компьютерная графика.

Теперь видеопроцессор фирмы

Matrox наконец реально обеспечивает

аппаратную поддержку вывода

трехмерной графики.

Из профессиональных программ (таких, как 3D Studio, Autocad и т. п.) и мощных графических станций она стала перебираться и в игры. Тут же



Matrox Millennium G200 с 8 Мбайт SGRAM в исполнении для шины AGP

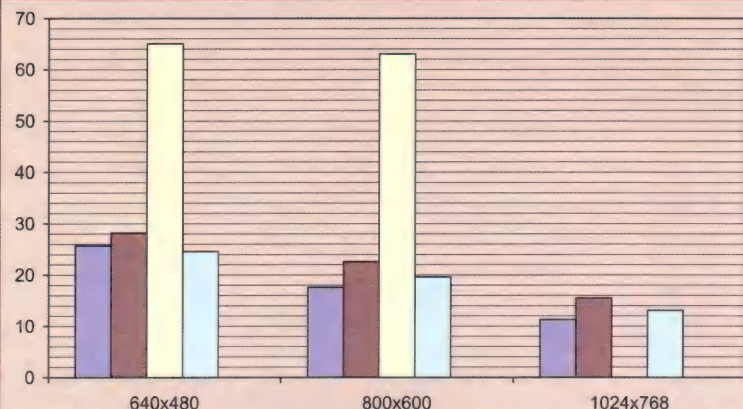
стало заметно, что вычислительных мощностей персональных компьютеров хватает едва-едва и практически все время работы центрального процессора уходит на обработку 3D-графики. Тут же на помощь программистам пришли разработчики видеоадаптеров и стали вводить некоторые функции обработки трехмерных изображений в свои графические процессоры, разгружая тем самым центральный процессор.

В 1995 году появился первый набор микросхем (так называемый чипсет), поддерживающий на аппаратном уровне все операции по обработке 3D-графики. Это был Voodoo от фирмы 3Dfx Interactive, тогда еще мало кому известной. Графические ускорители на основе этого чипсета «делали как стоячих» все

Основные характеристики G200

Максимальный объем видеопамяти	16 Мбайт
Тип видеопамяти	SDRAM или SGRAM
RAMDAC (цифро-аналоговый преобразователь)	встроенный 230/250 МГц или внешний 320 МГц
Максимальное разрешение 2D-графики	1920x1200
Максимальное разрешение 3D-графики	1600x1200 (16 Мбайт)
fillrate (скорость текстурирования)	100 млн пиксел/сек 200 млн тексел/сек
throughput (скорость обработки треугольников)	1,5 млн полигонов/сек
Z - буфер	32 разрядный
Поддерживаемые API	Direct3D, OpenGL
Архитектура памяти	DiME
Максимальный размер текстур	1024x1024

Тест FPS в Quake II



имевшиеся на рынке 3D-ускорители. Если представить ситуацию в виде волейбольного матча, то ситуация стала развиваться следующим образом. Мяч перелетел на сторону команды Matrox и зрители замерли в ожидании мощнейшего ответного удара. Ничего подобного. Matrox Millennium II поддерживал лишь некоторые функции трехмерного ускорения и, оставаясь лидером по качеству изображения в 2D-графике, безнадежно проигрывал в 3D. Мяч попал в сетку и остался лежать на половине Matrox. Аут. А 3Dfx тем временем был признан в 1996 году официальным стандартом вывода трехмерной графики.

Тогда Matrox начал «запрягать». Запрягали они действительно долго: все уже успели похоронить надежду на то, что Matrox придет на рынок 3D-ускорителей. И вот весной этого

работы. Теперь видеопроцессор фирмы Matrox наконец реально обеспечивает аппаратную поддержку вывода трехмерной графики. Вот новинки, которые есть в чипсете: для ускорения операций с 2D-графикой реализована архитектура 128-бит DualBus (две параллельные 64-разрядные шины), технология Vibrant Color Quality (новая технология рендеринга, в которой используются 32-битные текстуры в отличие от 16-битных в 3Dfx, все этапы рендеринга выполняются в 32-битном цвете, вследствие чего повышается четкость прорисовки и красочность

заполнения — 100 млн пикселей в секунду. Аппаратно реализованы попиксельный MIP-mapping, трилинейная фильтрация, 32-битная Z-буферизация, полное и краевое сглаживание. Чип выпускается со встроенным цифро-аналоговым преобразователем (RAMDAC) в двух вариантах — 230 и 250 МГц. Однако в планах компании также стоит выпуск видеокарты Millennium G200SE с внешним RAMDAC 320 МГц и SGRAM для применения в профессиональных графических станциях под управлением ОС Windows NT. G200 полностью аппаратно поддерживает DirectX 6.0 компании Microsoft и OpenGL. Новый графический чипсет немного уступает в скорости законодателю мира 3D-ускорителей Voodoo2, однако опережает его, да и всех

ускорители (подробнее — см. таблицу). В двухмерной графике им тем более равных нет.

Немаловажно и то, что новый процессор выполняет действительно все необходимые операции для аппаратного ускорения трехмерной графики. Для цены на видеокарты в 140-150 долларов это очень важно. Многие производители 3D-ускорителей, старающиеся удерживать цены на свои изделия в таких рамках, делают это за счет уменьшения функций. Это может не сказаться на повседневной работе с компьютером или на стареньких игрушках, но вот на современных «монстроидных» играх, требующих хорошей аппаратной 3D-поддержки, это становится очень даже заметно.

Кроме того, на новых платах Matrox реализована не двойная (как это сделано почти у абсолютного большинства производителей), а тройная буферизация кадра. Это позволяет производить расчет следующего кадра в третьей области буферизации, тогда как кадры в двух первых буферах уже готовы к выводу на экран. При объеме видеопамати более 8 Мбайт такая схема дает существенный прирост скорости вывода изображения на экран. Опять же у плат Matrox нужно отметить очень качественный антиалиасинг (anti-aliasing). Это такая техника сглаживания кривых, наклонных линий и шрифтов, когда пиксели, по которым проходит граница между областями разных цветов окрашиваются в промежуточный цвет (цвет выбирается, исходя из пропорции, в которой пиксель поделена граница). Так вот эта самая техника реализована на G200 полностью, тогда как на других



Matrox Mystique G200 внешне отличается от старшей сестры шиной PCI, наличием ТВ-выхода и памятью SDRAM.

На новых платах Matrox реализована не двойная

(как это сделано почти у абсолютного

большинства производителей),

а тройная буферизация кадра

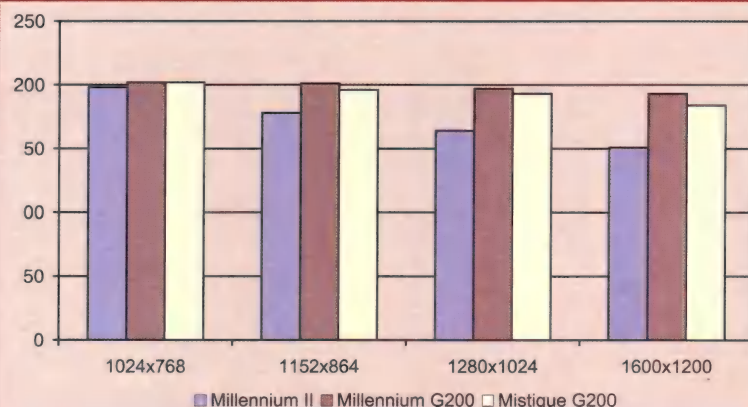
года мужик поехал. И поехал действительно быстро. Лошадка, которую так долго запрягали, зовется G200. Вообще-то был объявлен также и чипсет G100, но так как фирма отказалась от его продвижения на рынок в пользу двухсотого, то рассказывать о нем мы здесь не будем. Итак, G200.

Графический процессор MGA-G200 выпускается по передовой 0,25-микронной технологии. Это означает, что расстояние между проводниками на кристалле составляет 0,25 микрон, что удешевляет производство, уменьшает тепловыделение микросхемы и, естественно, позволяет увеличить скорость

картинки), внешняя память и память видеокарты используются как единый массив (Symmetric Rendering Architecture), а также поддерживается стандарт DiME (Direct Memory Execution — хранение текстур в системной памяти компьютера). Максимальный объем видеопамати, который поддерживает новый чипсет, — 16 Мбайт SGRAM или SDRAM. При этом максимальное разрешение в трехмерной графике с 32-битным цветом (truecolor) достигает 1600x1200, а при памяти 8 Мбайт — 1024x768. Производительность MGA-G200 составляет около 1,5 млн треугольников в секунду. Скорость

остальных по качеству изображения. К тому же видеокарты, выпускаемые на основе G200, работают с трехмерной графикой на гораздо более высоких разрешениях, чем остальные

Тест 2D-графики для профессиональных приложений WinBench 2D High End Graphics





недорогих видеочипсетах лишь частично.

На основе чипа MGA-G200 компания Matrox выпускает видеокарты Millennium G200, Millenium G200SD PCI, Mistique G200, Marvel G200 TV.

Matrox Millennium G200 предназначена для шины AGP, имеет RAMDAC 250 МГц и поддерживает стандарт AGP2x. Плата выпускается с установленной памятью SGRAM объемом 8 Мбайт, которую можно расширить до 16 Мбайт. Есть разъемы для подключения DVD-декодера, да и соответствующая аппаратная поддержка присутствует в самом процессоре.

Сначала Matrox не собиралась выпускать Millennium G200 для шины PCI. Предполагалось, что все запросы пользователей компьютеров с Socket 7 удовлетворит видеокarta Mistique G200. На этой плате установлен RAMDAC 230 МГц и 8 Мбайт SDRAM. У Mistique G200 присутствует также TV-выход, для чего был специально разработан чип MGA-TVO, позволяющий выводить на телевизор картинку

с разрешением до 1024x768 включительно.

Впоследствии объявив поддержку процессоров AMD K6-2 3D Now!, Matrox решила еще более укрепить свои позиции и предложила видеокарту



Matrox Marvel TV создан также на базе чипсета G200 и обладает возможностями редактирования видео, просмотра телепередач и др.

Millennium G200SD. Конечно же, буквы SD означают то, что на плате будет установлена память SDRAM.

Скорее всего видеокарты на чипсете G200

подойдут тем, для кого кроме красивой и быстрой

графики в играх не менее важна

быстрая графика в повседневной работе

Чем же эта плата отличается от Мистики, спросите вы. Тем, что RAMDAC у нее остался прежний,

Скорость смены кадров (FPS) в игре Motorhead при включении тройной буферизации

разрешение	стандартный режим	тройная буферизация
640x480	59	86
800x600	47	63
1024x768	33	42
1280x1024	21	24

Объяснение некоторых заумных терминов

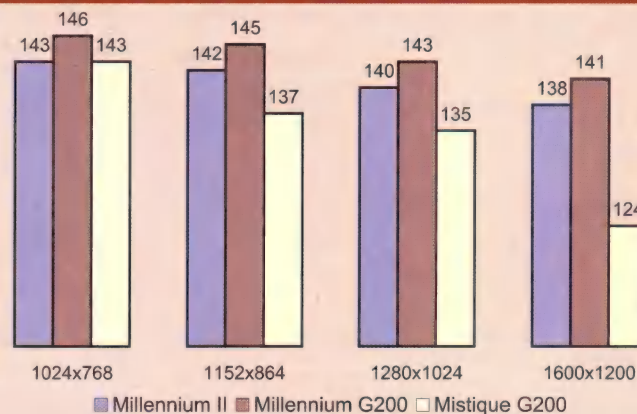
Рендеринг — визуализация трехмерной сцены на уровне треугольников. 3D-ускорители аппаратно поддерживают функции растеризации треугольников, то есть превращения их в точки изображения, которое мы видим на экране. Такие функции требуют очень большого объема вычислений. От качества рендеринга зависит, насколько реалистичным и без артефактов будет изображение.

Текстурирование — процесс нанесения на трехмерные объекты плоского растрового изображения для моделирования поверхностей.

Z-буфер — в этой штуке хранятся z-координаты (то есть «глубинные координаты») точек, необходимые для создания трехмерного изображения. Чем больше разрядность Z-буфера, тем большее 3D-разрешение можно получить и, как следствие, увеличить качество рендеринга. В большинстве современных ускорителей трехмерной графики Z-буфер 16-разрядный. У G200 — 32-разрядный.

Fillrate — характеристика скорости текстурирования (буквально — скорость заполнения), то есть сколько пикселей в секунду ускоритель может накладывать на текстуры.

Тест 2D деловой графики Winbench98



250-мегагерцовый, и отсутствием TV-выхода.

А совсем недавно Matrox объявила о выпуске плат Marvel G200 и Marvel G200-TV. Сделано по популярной нынче у производителей разных шампуней технологии «все в одном». Обе платы выпускаются как для AGP2x, так

Многие сейчас спорят о том, какое будущее ожидает новый проект фирмы Matrox. А G200 в это время зарабатывает награды, которых в коллекции Matrox уже около пятидесяти. Скорее всего видеокarta на чипсете G200 подойдет тем, для кого, кроме красивой и быстрой графики в играх, не менее важна быстрая графика

в повседневной работе. Тем более, что цены на Mistique и Millennium вполне приемлемы. Еще одним неоспоримым плюсом G200 являются драйверы, к написанию которых в Matrox всегда относятся очень тщательно.

Ну а для тех, кто уже успел влиться в ряды обладателей G200, мой совет: почаще заглядывайте на серверы www.g200.com и www.matroxusers.com. Это серверы сообщества пользователей G200, и на них всегда можно найти свежие драйверы и советы по разгону чипсета (да, это вполне возможно).

и для PCI, у обеих RAMDAC 230 МГц, аппаратный декодер MPEG и DVD, функции редактирования видео, захвата кадров, поддержка телеконференций и т. д. Вот только на Marvel G200TV есть (как видно из названия) ТВ-приемник, а на простом Марвеле его нет. Причем ТВ-приемник рассчитан только на прием сигнала в стандарте NTSC, поэтому Marvel G200TV будет продаваться в США и Японии.

MIP-mapping — очень умное текстурирование. Изменение качества прорисовки текстур в зависимости от величины расстояния от наблюдателя до объекта. Чем дальше объект от наблюдателя, тем меньший уровень детализации текстуры требуется, и наоборот. Этим все и пользуются, экономя таким образом вычислительные ресурсы и ускоряя вывод графики.

Anti-aliasing, он же — антиалиасинг, оно же — сглаживание. Сглаживание (не путать со сглазом!) бывает краевое и полное. Для краевого сглаживания игра должна поддерживать его включение. Если 3D-ускоритель поддерживает полное сглаживание, то оно будет осуществляться для любой игры принудительно (не можешь — научим, не хочешь — заставим).

Трилинейная фильтрация — определение цвета точки путем интерполяции цветов восьми смежных точек текстуры. Нужна для масштабирования текстур при реализации перспектив. Очень сильно грузит ускорители и замедляет их работу (кроме Voodoo2).

ЖИВЕЕ ВСЕХ ЖИВЫХ

Sound
BLASTER
Live!

Антон Самбуков

Эта революция (хотя, скорее, эволюция) в мире звуковых карт,

о необходимости и прелестях которой так много говорили

представители компании Creative на Комтеке 98,

наконец, свершилась

Вот только не надо так резко пугаться, отшатываться, быстро переворачивать страницу и возмущаться, что коммунисты и до игровых журналов добрались. Все далеко не так страшно, как вам кажется. Речь пойдет всего лишь о новой разработке знакомой всем фирмы Creative Technologies Ltd. — такого небольшого сингапурского заводика, на котором, не выпуская из рук паяльников, несут свою вахту ударники капиталистического труда. Хитрая эта штукавина называется, как вы, наверное, уже догадались, **Sound Blaster Live!** Эта революция (хотя, скорее, эволюция) в мире звуковых карт, о необходимости и прелестях которой так много говорили больш... тьфу, представители компании Creative на Комтеке 98, наконец, свершилась. И даже достигла далекой снежной и медведенаселенной России.

Что же из себя представляет этот живчик? Ну, во-первых, на данный момент уже достоверно известно, что этот продукт представлен на рынке как минимум в трёх вариантах поставки. Первый (и основной) вариант, **Sound Blaster Live! Retail** содержится в коробке собственно звуковую карту, дополнительную

систем. Это уже получается домашний театр. На компакт-дисках находятся, кроме драйверов и утилит от Creative, такие известные программы для работы со звуком, как CakeWalk Express Gold (для создания MIDI), Sonic Foundry Sound Forge XP4.0, MixMan Studio. А еще



Легким щелчком мыши компьютер превращается... превращается компьютер... В общем — музыкальный центр с возможностью проигрывания DVD-дисков

с платой поставляется Unreal Special Edition — демонстрационная версия, оптимизированная специально для технологии EAX (Environmental Audio eXtensions). Такой вариант стоит в розничной продаже \$199.99 в США, а это говорит о том, что в наших магазинах такой набор будет стоить или столько же, или чуть дороже.

демо-версия игры Unreal. Вся эта радость будет стоить лишь около \$100. Кстати, вероятнее всего эта цена останется неизменной и для России. Более того, есть надежда, что вскоре на прилавках наших распродажных магазинов появится OEM-версия этого чуда (как это часто бывает и что возможно только в нашей чудесной стране). Тогда можно будет купить немного жизни баксов за 70. Я первый в очереди. Ну а теперь, господа студенты, приступим к анатомированию пациента. Без наркоза. И посмотрим, будет ли он после этого жить.



Кто-кто в теремочке живет?

Для вскрытия нам достался вариант Value. Ничего лишнего — дешево и сердито. Вскрываем. Достаем. Осматриваем. Кусок текстолита, на нем много всяких железячек. Немного справа и снизу квадрат с множеством ножек. Он. Самый мощный на момент осмотра DSP (черт его знает — может, пока мы тут скаль... отверткой балуемся, где-нибудь с конвейера уже сходит еще более крутой), он же Digital Signal Processor, он же — господин Цифровой Сигнальный Процессор EMU10K1. Очень важный товарищ. Еще бы — 2 миллиона транзисторов внутри, производительность около 1000 MIPS, то есть миллионов инструкций в секунду, что сравнимо с процессором Pentium 90. Представляете, Pentium, который занимается только обработкой звука. Шляпы долой. Подобно ускорителям трехмерной графики, этот чип освобождает от лишней работы центральный процессор вашего компьютера, прини-

мая на себя все операции, связанные с обработкой звуковых потоков. Вообще, Sound Blaster Live! вообрал в себя все новейшие фирменные технологии. Используется 32-рядная обработка сигналов (частота дискретизации), на выходе можно получить сигнал частотой до 48 kHz (это явно HiFi). Полностью аппаратная реализация стандартов DirectSound, DirectSound3D и Environmental Audio System. Для поддержки последнего стандарта существует API (интерфейс прикладных программ) Environmental Audio eXtensions, который используется большинством производителей компьютерных игр. Плата может одновременно воспроизводить 256 каналов MIDI — 64 аппаратно, с помощью еще одной запатентованной технологии 8-point interpolation technology, и 192 wavetable. Банки MIDI-инструментов (так называемые sound fonts) при этом загружаются в оперативную память компьютера. А размеры этих банков — от 2 до 32 Мбайт. Вот и прикиньте, сколько памяти вам еще надо добавить. Гнездышки у нашего живого бластера не простые, а позолоченные. Всего их четыре — микрофон, линейный вход и два выхода на колонки (не забыли еще, что их может быть четыре?). Естественно, есть разъем для джойстика. Кроме того, на самой плате расположены разъемы для подключения модема, привода компакт-дисков (цифровой и аудио)

Технические характеристики Sound Blaster Live!

Диапазон частот	10 Гц — 48 000 Гц
Отношение сигнал/шум	96 дБ
DSP	E-mu Systems EMU10K1 (1000 MIPS)
Частота дискретизации (разрешение DAC)	32 бит
Режим дуплекса	полный, аппаратно
Тип шины	PCI 2.1
MIDI	256 голосов (с возможностью увеличения до 512) 64 аппаратно 192 программно (PCI wavetable)

плату цифрового ввода/вывода, соединительные кабели (цифровой, аудио и кабель для соединения основной платы с цифровой), 3 компакт-диска с драйверами и программами, а также микрофон. Дополнительная плата ввода/вывода сделана для того, чтобы можно было подключать MIDI устройства через DIN-разъемы и подавать сигнал на внешние цифровые усилители (те самые, что гордо зовутся Hi End) с поддержкой до 8 акустических

Второй вариант поставки отличается наличием в комплекте акустической системы Cambridge Sound Works, состоящей из четырех колонок и сабвуфера. Естественно, такой набор будет еще дороже. И, наконец, третий вариант, объявленный фирмой в начале сентября и, как нам кажется, наиболее приемлемый для нашего читателя — человека играющего. В комплект, названный **Sound Blaster Live!Value** входят только собственно звуковая плата, набор драйверов и утилит, а также

Системные требования

Процессор Pentium® 133MHz (рекомендуется 166 MHz и выше-выше...)
16Мбайт RAM (но лучше 32, а еще лучше не менее 64)
ОС Windows 95, Windows 98 или Windows NT 4.0
свободный слот PCI 2.1
CD-ROM



и разъем для подключения дополнительной платы цифрового ввода/вывода. Подробные технические характеристики и список игр



Speaker. Но не парламента, а длястройки звучания четырех колонок. Тут же хранятся настройки для игр.

поддерживающих EAX вы найдете в таблицах, сопровождающих статью, а мы продолжаем нашу операцию.

Серия вторая – пересадка печени, или чем там является звуковая карта в иерархии потрохов компьютера. Да, о потрохах. Процессор AMD K6-2 с технологией 3D Now! (да-да, прямо сейчас) и частотой 300 МГц, материнская плата с частотой системной шины 100 МГц, 64 Мбайт SDRAM, видеокарта Matrox Mistique G200. Вот в такое вполне достойное соседство попал вечно живой Sound Blaster. Очень операционная система Windows 98, осознав, что вокруг что-то изменилось, обнаружила нарушителя пропускного режима и потребовала документы, то есть драйверы, которых не обнаружилось в ее личной коллекции. Увидев новенький блестящий компакт-диск с драйверами, хозяйка медных лавок несказанно обрадовалась, помигала лампочкой винчестера и сказала, что щас она перезагрузится и все будет тип-топ. И действительно, после перезагрузки мы услышали обновившийся, можно

сказать – вновь прорезавшийся голос нашего многострадального испытательного полигона новых технологий. Компьютер заорал сразу в четыре глотки. Все подпрыгнули и закричали: «Скорее ставь Unreal!» Ну уж нет, расчлнять – так до конца.

Все положенные утилиты обнаружили в пункте меню Programs под названием AudioHQ. Иконка для вызова этого окна поселилась также и в трей – туда, где иконка регулятора громкости, часы и индикатор раскладки клавиатуры. То, что обнаружилось в окошке, вы можете наблюдать на соответствующей иллюстрации. SoundFont служит для загрузки в память и настройки MIDI-банков. SoundGraph, как легко догадаться, есть не что иное, как индикатор уровня сигналов на входе и выходе. Mixer, естественно, рулит уровнями всех устройств, а также уровнями низких и высоких частот и балансом. Speaker настраивает колонки. Здесь можно найти уже готовые настройки для многих игр или задать звучание для каждого устройства вручную. Environmental Audio нужен, как раз, для того,



Живой такой, блестящий, с позолоченными гнездами

что-бы настраивать различные эффекты, в том числе эффект присутствия – в комнате, на открытом пространстве, в лесу и т.д. В наборе программ, поставляемых с платой, есть такая классная штука – Play Center, который может проигрывать аудиодиски, DVD и еще множество форматов музыкальных файлов, а также поддерживает технологию Environmental Audio. Дошло дело и до игр. Само собой, первой жертвой стал Unreal, пришедший в коробке с **Sound Blaster Live!** Да, звук порадовал сильно. Появились нюансы, которых не было с обычной аудиокартой. А особенно порадовало, что в игре не просто слышно, что кто-то подкрадывается, но слышно даже, откуда – теперь не так-то легко будет зайти со спины. Чьи это шаги на лестнице? А это нас убивать идут. И «с налета,

Список игр, поддерживающих технологию

EAX

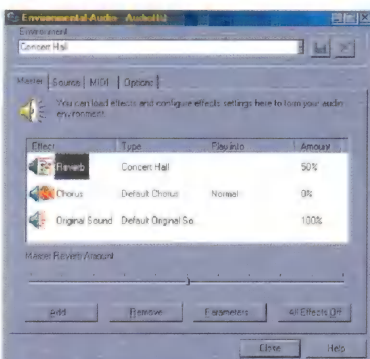
название	разработчик	издатель
Alien Resurrection	Argonaut Software	Fox Interactive
Aliens Vs. Predator	Rebellion	Fox Interactive
Anachronox	Ion Storm	Eidos Interactive
Black & White	Lionhead Studios Ltd.	Lionhead Studios Ltd./Electronic Arts
Blood 2: The Chosen	Monolith Productions	GT Interactive
Croc 2	Argonaut Software	Fox Interactive
Daikatana	Ion Storm	Eidos Interactive
DEUS-EX	Ion Storm	Eidos Interactive
Drakan	Surreal	Psygnosis
FIFA Soccer '99	Electronic Arts Canada	Electronic Arts
Heavy Gear II	Activision	Activision
Hostile Waters	Rage Software	
Inertia	Pseudo Interactive	Microsoft
Interstate '82	Activision	Activision
Isabelle	Le Poisson Volant	Belisa
Madden '99	Tiburon Entertainment	Electronic Arts
Messiah	Shiny Entertainment	Interplay Productions
Moto Racer 2	Delphine	Electronic Arts
Motorhead	Gremlin	Fox Interactive
Myth II	Bungie Software	Bungie Software
Need For Speed III	Electronic Arts Seattle	Electronic Arts
Populous: The Beginning	Bullfrog	GT Interactive
Power Slide	Immersion Software	
Prince of Persia 3D	Red Orb	Broderbund Software
Professional SportsCar Racing	Image Space Inc.	Virgin Interactive
Recoil	Zipper Interactive	Virgin Interactive
Rent A Hero	Neo Software	Magic Bytes/Funsoft
Ruud Gullit Striker	Rage Software	
Sacnife	Shiny Entertainment	Interplay Productions
Savage Arena	Rage Software	
Shogo: Mobile Armor Division	Monolith Productions	Monolith Productions
Sim City 3000	Maxis	Electronic Arts
Slave Zero	Accolade	Accolade
Starsiege	Dynamix	Sierra
Starsiege TRIBES	Dynamix	Sierra
Superbike World Championship	Milestone	Virgin Interactive
Thief: The Dark Project	Looking Glass	Eidos Interactive
Trespasser	DreamWorks Interactive	DreamWorks Interactive
Ultima: Ascension	Origin	Electronic Arts
Ultimate Race Pro	Kalisto Entertainment	Microprose
Ultimate Race Rally	Kalisto Entertainment	
Unreal	Epic MegaGames	GT Interactive
Warbirds	Interactive Magic	Interactive Magic
Wargasm	DID	Infogrames
Warzone: 2100	Pumpkin Studios	Eidos Interactive
Wheel of Time	Legend Entertainment	GT Interactive
X-Com: Alliance	Microprose	Microprose



AudioHQ – популярная формула «семь в одном». Центр управления пол... звуком

с поворота по цепи врагов густой!» Прелесть! Но все это будет, только если подключить четыре колонки. Что будет дальше? Вскоре ожидается приход Monster Sound MX300.

Вот мы и устроим дуэль. Проведем тестирование пары-тройки звуковых карт. А пока Creative продолжает отрываться от конкурентов, начав программу Live!Ware. Счастливые обладатели «живчиков» могут бесплатно скачать с WWW-сервера фирмы новые прошивки для своих плат и таким образом увеличить число аппаратных 3D аудиопотоков до 32 (сейчас их 8), увеличить количество MIDI-инструментов до 512 и, самое главное, добавить поддержку Dolby Digital AC-3. ✎



Environmental Audio – панель для настройки эффектов

ПОЧУВСТВОВАТЬ ИГРУ

Что же такое типичный игровой манипулятор с технологией force feedback?

Мои глубокие раздумья о главной теме «железного» раздела первого номера журнала неожиданно были прерваны звонком моего давнего друга, который в настоящее время проживает в далекой «стране равных возможностей» — в славном городе Сиэтл. Алексей радостно сообщил, что прилетает в командировку в Москву на несколько дней и будет рад провести со мной парочку вечеров в каком-нибудь уютном пивном ресторанчике. В ответ ему была вкратце обрисована ситуация с полным отсутствием темы теста за две недели до сдачи номера, а посему и перспектива круглосуточной работы вместо распивания слабоалкогольных напитков в общественных местах.

На самом же деле с моей стороны в этот момент велась глубоко законспирированная нечестная двойная игра. Дело в том, что мне отлично было известно: старинный коллега мой по играм и учебе в институте готовит для одного из тамошних игровых журналов (которых у них гораздо больше, чем у нас) обзор игровых контроллеров, поддерживающих технологию force feedback. И очень уж захотелось заполучить этот материалчик в наш журнал. И мы-таки его заполучили. Лешка, ничего не подозревая, тут же предложил свой обзор в пользу старого друга, а гонорар предложил потратить на то самое пиво, что мы с успехом и сделали. Так что, уважаемые леди и джентльмены, в смысле геймерши и геймеры, вы читаете о приборах, с помощью которых в скором времени будете набивать самые настоящие синяки и шишки, а мы пошли... ну, сами знаете куда. Но прежде я все же возьму на себя часть работы и ответственности за этот опус и разъясню, о чем, собственно говоря, идет речь и причем тут синяки и шишки.

Повторюсь, речь пойдет об игровых манипуляторах с поддержкой технологии force feedback. Сие означает

приход на геймерские «рабочие места» ранее незаслуженно забытого производителями и игр и игровых устройств очень важного закона природы. Закон этот сформулировал, если мне не изменяет моя старческая память, уважаемый сэр Исаак Ньютон. А заключается он в том, что на каждое действие возникает противодействие, равное по силе этому действию. Вы еще не запутались? Короче. Если вы стреляете не из BFG или гипербластера, то явно должна чувствоваться отдача. И если ваш автомобиль на скорости ста миль в час влетает в очень твердую скалу, то он должен превращаться в груды металлолома, а не упираться спокойно в эту стеночку, будто бы подкатившись к ней тихо-тихо на нейтралке, как это происходит, например, во всех сериях Need For Speed. И руль при этом (если вы, конечно, пользуетесь им, а не клавиатурой) должен вырываться у вас из рук и преобильно стучать по лбу, чтобы в следующий раз вы не забывали притормозить на этом вираже. А то, значит, скорость требуется, а реализм и на фиг не нужен.

Нет, так дело не пойдет, решили ребята из компании Immersion Corp. во главе с Луисом Розенбергом и подарили всем геймерам технологию force feedback. Вернее не подарили, а стали продавать лицензии всем желающим производителям игровых устройств за большие деньги. Благо, технология уже была отработана, испытана и активно использовалась к тому времени в медицине и военной авиации. В подробности вдаваться не будем, иначе придется изучать медицину. В общем, в 1995 году компания разработала API I-Force (набор программных библиотек) для встраивания поддержки технологии отдачи в игры. Естественно, сама Immersion не стала разворачивать с нуля производство игровых манипуляторов, а решила продавать лицензии на технологию. Первым партнером



стала фирма CH Products, которая и выпустила в начале 1997-го первое доступное для покупателей устройство force feedback. Разумеется, это был джойстик. Назывался он (да и сейчас называется) Force FX и стоил около 200 долларов. Тут же о покупке лицензий на новую технологию объявили еще несколько фирм. На сегодняшний день получили лицензию на использование I-Force в своих устройствах 12 производителей игровых устройств. Совершенно по-другому поступили в Immersion с библиотеками программ, позволяющими встраивать

команды и процедуры force feedback в игры. Для того чтобы обеспечить поддержку своей технологии в максимальном числе игр (а таким образом и поддержку своему продукту), фирма пустила API в свободное распространение. Благодаря этому игры с «отдачей» стали сыпаться, как яблоки в сентябре, и сегодня их количество перевалило уже за сотню. В основном это, конечно, авиа-, авто- и космические симуляторы, а также 3D-action. Хотя уже стали появляться и спортивные игры с поддержкой I-Force. Хм... Вот тут выяснилось недавно,



что такой известный симулятор, как Thrphy Bass, тоже способен работать с устройствами force feedback. Ну и что тут такого? А то, что Thrphy Bass — это симулятор ... рыбалки! Осталось только грибы собирать на компьютере с force feedback.

Что же такое типичный игровой манипулятор с технологией force feedback? С виду это обычный джойстик, отличающийся от своих собратьев увеличенным основанием. А внутри этого основания много электроники и активная механика.

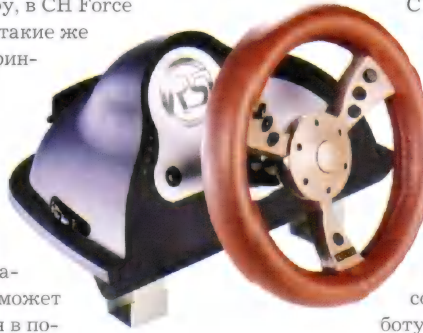
Механика

Не у всех джойстиков force feedback одинаковая конструкция. Некоторые из них создаются малыми партиями с использованием прецизионных компонентов, стоят тысячи долларов, передают малейшие нюансы реальности и используются в сложнейших военных, медицинских и научных исследованиях.

Нас же интересуют массовые потребительские устройства ценой до двухсот долларов. Такие манипуляторы если и отличаются друг от друга конструкцией, то не очень заметно. Принцип же действия у всех один.

Движущей силой для создания эффекта «отдачи» служат в джой-

стиках два, а в рулевых колесах один или два электродвигателя. Электродвигатели, само собой, небольшие. К примеру, в CH Force FX применяются такие же двигатели, как в принтерах Hewlett Packard. Почему два? Один двигатель работает на перемещение ручки джойстика по оси X, а второй — по оси Y. Вращение двигателей может преобразовываться в поступательное движение и передаваться непосредственно на рукоятку разными способами. Это могут быть жесткие карданные передачи (подвесы), установленные на шасси, или мягкие кабельные или ременные передачи (cable/belt drive). Первый способ уже считается устаревшим, так как требует более тщательной и точной (а, следовательно, и дорогой) обработки деталей. К тому же такие джойстики шумные. За основу второго способа были взяты системы управления промышленными роботами, вернее некоторые их механические части (в частности суставы «рук»). Такие джойстики гораздо точнее реализуют force feedback, откликаясь даже на почти незаметные взаимодей-



ствия с миром игры. А еще они гораздо меньше шумят при работе и меньше изнашиваются.

С механикой более-менее разобрались, я надеюсь. Плавно переходим к электронике. А электроника нужна для того, чтобы согласовывать совместную работу: включение

и выключение двигателей, смену направления вращения, частоту. В общем, преобразовывать команды, приходящие от игры, в элементарные инструкции для двигателей. Процессор, собственно говоря, это и делает. В последних моделях устройств force feedback применяются довольно мощные DSP (digital signal processor) — цифровые сигнальные процессоры, а в некоторых — специализированный 24 МГц 16-разрядный процессор Force Feedback Processor Engine. Естественно, там где есть процессор, необходимо запоминающее устройство. Оперативная память (RAM) в манипуляторах force feedback используется для хранения готовых эффектов. Соответственно, чем

больше памяти, тем больше эффектов будут работать одновременно, и тем большее число эффектов сможет пользователь настроить самостоятельно, используя уже готовые.

Кроме памяти и процессора, в каждом джойстике (даже не force feedback) есть система слежения за перемещениями рукоятки (или рулевого колеса, педалей и ручки переключения передач). Старые джойстики используют систему слежения, построенную на потенциометрах, и нуждаются в калибровке для каждой игры. К числу таких манипуляторов относится CH Force FX. Новое поколение джойстиков используют цифровой оптический трекер и не нуждаются в калибровке. Кроме того, они имеют более высокое быстродействие.

Интерфейс. Самые первые устройства force feedback подключались к компьютеру двумя кабелями и занимали сразу и порт джойстика и COM-порт. Кстати, Force FX страдает этим и поныне. Современные же джойстики force feedback используют подключение к какому-либо одному порту — либо джойстика, либо к COM-порту, а есть варианты и с подключением по USB.

Уфф. Я ... закончил. Слово тестеру и человеку Алексею Дементьеву.

Сила есть... отдачу надо!

Алексей Дементьев

CH Products Force FX

Первым в мои цепкие всезагребущие лапы попал джойстик Force FX компании CH Products. Это самое первое игровое устройство, поддерживающее технологию отдачи. Выпущен в начале 1997 года. Почему же только сейчас мы его тестируем? Да потому, что только сейчас появились устройства, с которыми его можно сравнивать.

На данный момент на рынке есть всего три feedback-джойстика. Кроме того, о котором сейчас идет речь, это Microsoft SideWinder Force Feedback Pro и Logitech WingMan Force. Последний — самый свежий. Но не будем отвлекаться от ветерана. Force FX сделан на основе классического F-16 Fighterstick, что уже само по себе хорошо. Внешне

Force FX отличается от F-16 Fighterstick увеличенным и утяжеленным основанием. Утяжеленным для того, чтобы не ерзал и не подпрыгивал, а увеличенным — оттого, что внутри добавилось механизмов и электронизмов. Имеется шесть программируемых кнопок, кнопка огня (курок), два переключателя видов на четыре направления

и специальный trim-контроллер для более точного управления самолетом (или чем там еще) в полете, поездке. Конструкция Force FX значительно крупнее и удобнее по сравнению с обычным джойстиком. Во время игры в полной мере используется контроллер Force FX, создающий беспрецедентное ощущение. Рукоятка Force FX напоминает

стандартное устройство, но ее сопротивление движениям в процессе игры меняется, и иногда она вообще перестает поддаваться. В частности, эти возможности позволяют создать невероятно достоверный имитатор полетов. Обеспечиваются следующие функции обратной связи: толчок (jolt), направленная или векторная сила (vector force), вибрация по осям X и Y (X&Y vibration), spring, button reflex, buffeting.

Установка аппарата не вызывает каких-либо особых проблем, однако есть небольшая чехарда с прерываниями и портами.

Я пытался подсунуть джойстику порт COM2, но он стоял на своем до последнего и все-таки вытребовал у меня COM1. Хотя на другом компьютере все прошло без сучка и задоринки. Благодаря тому, что поддержка I-Force встроена в DirectX 5.x и, естественно, в DirectX 6, проблем с настройками не возникает — все выполняется стандартными средствами. А вот проводов непривычно много. Force FX подключается одновременно к порту джойстика и COM-порту, а еще одним шнуром подводится электропитание.

Все необходимые программы и драйверы поместились на одной диске. При начальной установке мы попадаем в экран проверки «функционирования» нашего прибора высокой точности. В этом экране есть четыре лампочки, сигнализирующие о жизнеспособности и состоянии здоровья «пациента». Здесь проверяется прохождение сигналов к джойстику через COM-порт. Это как раз те сигналы, которые заставляют нашу игрушку подпрыгивать, вибрировать и сопротивляться. Главное, как обычно пишут в инструкциях к бытовым приборам, если аппарат не работает, проверьте, включен ли он в сеть. Не смешно. Я вот, например, привыкнув к тому, что джойстики в сеть включать не надо,

долго не мог понять, почему лампочки на экране не «оживают». Потом вспомнил, что это force feedback и у него внутри много всякой всячины, которой требуется электропитание. Включил в розетку — заработало.

Ходовые испытания проводились в играх: Need For Speed III: Hot Pursuit, Fighter Duel SE, Descent Freespace. Очень хорошо применение Force FX организовано в Fighter Duel SE. Пожалуй, это лучшая игра по настройкам. Экран настройки джойстика в этой игре содержит четыре таблицы: General (общие), Environment (характеристики окружения), Weapon (оружие) и Damage (повреждения). Все настройки могут быть выполнены вручную, а можно воспользоваться кнопкой <Default> (установки по умолчанию). В пункте General выставляются значения прерывания и номер используемого порта. В разделе Environment можно установить частоту вибрации ручки джойстика (от работы двигателя) от 0 до 50 Гц, а также аэродинамические эффекты (например, сопротивление от 0 до 100). В пункте Weapon настраивается реакция джойстика на отдачу своего и попадания вражеского оружия. Степень реакции регулируется от 0 до 100% с помощью скроллбара или же ее можно совсем отключить. Здесь можно установить также задержку



Ощущения... Лечу, никого не трогаю, хочу груз отсканировать (Descent Freespace). Готовлюсь к очередному полному провалу

деле джойстик (сейчас в меня полетят камни) — обыкновенная палка. А вот с force feedback эта самая простая палка превращается в почти полную имитацию настоящей ручки управления самолетом или стар-файтером. Что касается автомобильных симуляторов, то, как и следовало ожидать, джойстик не совсем удобен. Если уж быть настоящим фанатом автогонок, нужно покупать набор из руля и педалей, тем более что рулей с отдачей гораздо больше, чем джойстиков. Хотя в Need for Speed III после руления на клавиатуре джойстик с force feedback смотрится очень даже. А как он прыгает, когда вмазываешься в стеночку или сносишь знак — прямо ууххх! Почему-то с CH Force FX в комплекте не идет игра, как это обычно делается другими производителями. Хотя особым недостатком это не назовешь — сегодня force feedback поддерживают не один десяток игр и наверняка у вас найдется одна из них. В общем, джойстик реализует и довольно хорошо все заявленные функции: где надо, трясется, где надо — заклинивает.

Чу... Джойстик дернулся — такое ощущение,

что попадание в корму.

Разворот с ускорением, выход на боевой...

и время повтора эффекта от 0 до 2500 мс. Последний раздел, Damage, как и следует из названия, предназначен для настройки реакции джойстика на повреждения вашего транспортного средства, будь то машина, самолет или подводная лодка. Если заклинило рули высоты вашего самолета, то «заклинит» и джойстик.

миссии — они, гады, всегда налетают со спины. Чу... Джойстик дернулся — такое ощущение, что попадание в корму. Разворот с ускорением, выход на боевой... Ну так оно и есть — подкрались со спины. Из чего можно сделать вывод: тот малейший толчок джойстика от первого же слабого попадания в мою... э-э корму дал мне возможность быстро сориентироваться (хотя какая там к черту ориентация — сплошной рефлекс) и смыться от еще пары «пилюль». Причем этот рывок подействовал на меня гораздо раньше, чем какие-то сообщения на экране и звуки. Так что польза определенно есть. А что касается удовольствия, так его еще больше. Раньше как-то все равно мне было — джойстиком играть или на клавиатуре. Ведь что такое на самом

CH Products Force FX

Производитель	CH Products (www.chproducts.com)
<i>Системные требования</i>	
Процессор	Pentium 75 МГц и выше
Подключение	Свободный порт джойстика и COM-порт
ОС	Windows 95 с DirectX 5
Цена	\$ 130
SDK (Software Development Kit)	I-Force 2.0 (Immersion Corporation, www.forcefeedback.com)



Несмотря на слова force feedback, в этом устройстве

используется фирменная технология Microsoft,

если и имеющая что-то общее с I-Force,

так разве что название и общие принципы.



Microsoft Sidewinder ForceFeedback Pro

SIDEWINDER



А вот этого друга я поджидал уже давно и с нетерпением. Я знал: он просто обязан появиться. Ждал и думал, что ведь не может же Microsoft спокойно наблюдать, как рождается и стремительно развивается новый рынок, а она (MS) не отхватила свой жирный кусок и не стрижет купоны. Нет, это игнорирование со стороны гиганта неспроста, думал я. Теперь я могу гордиться своей проницательностью. Microsoft сделала свой ответный ход. Название ему — SideWinder Force Feedback Pro. Несмотря на слова force feedback, в этом устройстве используется фирменная технология Microsoft, если и имеющая что-то общее с I-Force, так разве что название и общие принципы. Почему Microsoft не захотела купить лицензию на технологию Immersion, для нас неважно. Главное другое: игровые

контроллеры на основе force feedback технологии Microsoft производит пока только одна фирма — Microsoft. Тогда как у Immersion, партнеров с каждым днем прибавляется. При этом фирма горячо поддержала технологию Immersion и даже включила соответствующий код в DirectX 5, чем сильно облегчила жизнь разработчикам игр. Что же представляет собой джойстик с обратной связью от начинающего

которые и реализуют force feedback по осям X и Y. На джойстике восемь программируемых кнопок и переключатель вида на восемь направлений, причем каждой кнопке можно задать по два значения. Благодаря тому, что джойстик цифровой отпадает необходимость калибровки. Обеспечивается поддержка 3D (движение ручки по осям X, Y и вращение). Как обычно, Microsoft есть за что похвалить, но недостатков тоже

Microsoft Sidewinder Force Feedback Pro

Производитель	Microsoft Corporation (www.microsoft.com)
<i>Системные требования</i>	
Процессор	Pentium 75 МГц и выше
Подключение	Свободный порт джойстика
ОС	Windows 95 с DirectX 5
Цена	\$ 160
SDK (Software Development Kit)	SWForce 1.1 SDK (Microsoft Corporation)



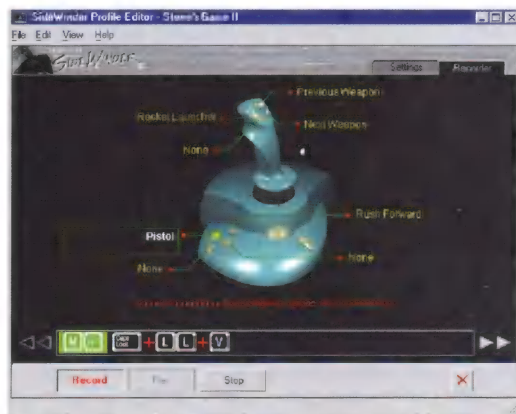
производителя игровых манипуляторов? Стоит это чудо техники около ста пятидесяти долларов, в комплекте с ним поставляются 3 компакт-диска, на которых находятся установочная программа, драйверы и DirectX 5, игры Interstate 76, MDK: Mission Laguna Beach, Shadows of The Empire: Battle For Hoth и демо-версии Thrphy Bass 2 и Tiger Shark. Внешне новый джойстик не сильно отличается от своих собратьев по серии SideWinder, разве что только более объемным и массивным основанием, в котором запрятана теперь не только разнообразная электроника, но и механика.

В этом самом основании спрятаны высокоточная цифровая инфракрасная следящая система, управляющий процессор — 16-разрядный DSP 25 МГц, RAM 2 Кбайт и два электродвигателя,

хватает. Несмотря на внешнюю пригожесть и красоту, рукоятка джойстика несколько неудобна. Хотя, может быть, я просто не успел к ней привыкнуть. Однако к Force FX мне привыкать не пришлось совсем — рукоятка легла в ладони как влитая, не зря же Force FX изготовлен как точная копия ручки управления истребителя F-16. Эргономика, однако.

Порадовало подключение к компьютеру всего одним кабелем через игровой порт. При этом обеспечивается скорость передачи позиционных данных (от джойстика к компьютеру) 300 Kbps, а от компьютера к джойстику (команды force feedback) — 31,25 Kbps. Плюс остаются свободными прерывания и порты, существенно необходимые другим устройствам. Конечно же, без второго кабеля не обошлось — тянется он от электророзетки к джойстику. Эх, было бы здорово,

если бы удалось все сделать на одном кабеле — и управляющие сигналы, и электропитание. Но пока что электродвигатели требуют большей мощности, чем может обеспечить блок питания среднего компьютера. Установка. Все установки прошли незаметно и неинтересно — никаких зазых, зависаний и несанкционированных перезагрузок. Это вполне объяснимо: и операционная система, и пакет DirectX, и даже драйверы устройства — все от одного производителя. В инструкции сказано, что «если на Вашем компьютере не установлен DirectX 5, то его установка произойдет автоматически». Проверить это мне не удалось, так как у меня уже есть DirectX 6. В общем, моя работа в процессе установки свелась к подключению сигнального кабеля к порту джойстика на звуковой карте, включению вилки в розетку, да паре нажатий на клавишу «Yes». Это, конечно же, не может не радовать рядового геймера. Все настройки легко и просто выставляются в стандартном окне свойств DirectX. Пять баллов. На тех играх, которые были в коробке с джойстиком, я его проверять не стал: ну, не нравятся мне эти игры, что делать. А зачем force feedback на рыбалке, я вообще понять не могу. А запустил я для



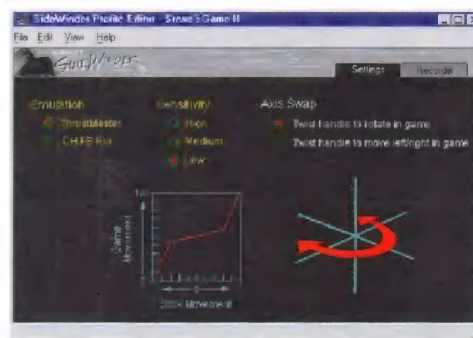
начала любимое свое летало — MS Flight Simulator 98 (ну, не воин я, не люблю стрелять, а тем более когда в меня стреляют, пусть даже и виртуально). Ну, естественно, все примочки force feedback здесь работают на «ура». Кто бы сомневался, что Microsoft идеально «заточит» свою игру под свое же «железо». Поэтому для проверки я выдернул из кучи компактов с авиасимуляторами наугад еще один диск. Это оказался Sierra Pro Pilot. Проверим. Настройки оставляем стандартными DirectX 6. Запускаю двигатель — рукоятка джойстика начинает мелко подрагивать, причем частота вибрации растет с увеличением оборотов. Следующий пункт нашей программы — рулежка и взлет. Cool!!! Джойстик вздрагивает на каждом стыке между

бетонными плитами взлетно-посадочной полосы. При взлете заставил себя сделать грубую для пилота с трехлетним стажем ошибку — пару раз стукнулся шасси о полосу для проверки реакции джойстика. Получилось довольно похоже на настоящий самолет. Кстати, в этой же игре вышеупомянутый СН



возиться ... Прямо конструктор «Сделай сам» какой-то. Игры, которые не требуют запуска системы в режиме DOS, а работают в окне или сеансе DOS, с джойстиком работают нормально. Остальные не видят его вообще. Что,

впрочем, не является заметным недостатком — новых игр под DOS практически не появляется, а старые постепенно забываются. В общем, у джойстика Microsoft Sidewinder Force Feedback Pro можно отметить лишь один существенный недостаток — его неэргономичность. Неудобная ручка и не совсем удобное



ForceFX показывал не все возможные эффекты force feedback. Его, конечно, можно настроить с помощью специальной программы под конкретную игру, однако согласитесь, что куда как приятнее просто подключить джойстик к компьютеру и сразу играть, играть, играть! А тут с настройками

расположение кнопок, несомненно, являются чрезвычайно субъективным фактором и особой роли в выставлении оценки не играют. Сделаю удобную ручку — поставлю десятку и пойду покупать.

Logitech WingMan Force

Использует технологию I-Force от Immersion. Подключается к компьютеру, как и SideWinder, с помощью только одного кабеля, но уже не к игровому порту, а к свободному COM или USB. Имеет 9 программируемых кнопок, переключатель вида на восемь направлений и колесо регулирования газа (throttle wheel). Это, можно сказать, самый молодой представитель семейства игровых манипуляторов force feedback.

образец. Естественно, тогда мне пробиться к нему не удалось — довольствовался рассказами знакомых об их ощущениях. А сам терпеливо ждал. По словам друзей, сумевших добраться до предмета рекламной шумихи, это не просто реально сильный конкурент майкрософтовскому Sidewinder, но более того — его убийца. Но вот, наконец, и до моих рук дошло сие чудо и теперь я буду его живописать.

Это не просто реально сильный конкурент

майкрософтовскому Sidewinder,

но более того — его убийца.

В продаже он появился в сентябре, хотя массовый промоушен этой модели начался еще на Е3, где был представлен уже работающий

Используемый набор команд I-Force уже говорит нам о том, что без проблем этот джойстик подойдет более чем к сотне игр. Видимо,

руководствуясь этим моментом, и к этому джойстику производитель не приложил в стандартную поставку ни одной игры. Это несколько не умаляет его достоинств. Да, буду хвалить. А потому, что есть за что. Во-первых... Да-да, именно эргономика, что же еще. Фирма Logitech вообще признана лучшей из производителей джойстиков в этом плане. Причем именно серия WingMan. И WingMan Force — лучший ее представитель. Очень удобная ручка, которая становится настоящим продолжением руки, прекрасно продуманное расположение всех кнопок. Нет такой ситуации, как с SideWinder, когда с криком «Нет! Не эту кнопку, не эту!» в самый кульминационный момент воздушного боя в одном шагу от победы над дико превосходящими силами противника вместо того



чтобы переключить радар, выстреливаешь себе под зад катапульту и улетаешь на фиг в голубое небо. А твой самолет, твой боевой друг, без единой пробоины и царапины и почти с полным боекомплектом уходит камнем вниз. Джойстик, естественно, цифровой, поэтому в калибровке не нуждается, что является еще одним приятным моментом. Кстати, испытывать пришлось не только джойстик, но и в очередной раз работу все более распространяющегося стандарта USB, так как джойстик, мне доставшийся, был оборудован



Logitech WingMan Force

Производитель	Logitech (www.logitech.com)
Системные требования	
Процессор	Pentium 75 МГц и выше
Подключение	Свободный порт джойстика или USB
ОС	Windows 95 с DirectX 5
Цена	\$ 165
SDK (Software Development Kit)	I-Force 2.0 (Immersion Corporation, www.forcefeedback.com)

именно этим разъемом. Ох, сколько я до этого намучился с устройствами USB. Как они у меня зависали и подвешивали все вокруг.

А настройки... Этот стон у них песней зовется. На этот раз все прошло на удивление гладко. Драйверы встали

как вкопанные, USB стабильно заработал, ничего не подвесил и впервые за полгода показал себя с лучшей стороны. Похоже, начинают появляться устройства с нормальной поддержкой USB, и теперь этот стандарт начнет распространяться дикими темпами. А то в машины портов USB понатыкали, а что с ними делать... Что еще хорошего в производстве композитора Logitech? Новая механическая система. Нет, конечно, от электродвигателей пока совсем не избавились, но придумали новую систему передачи колебаний — cable-drive. Она построена на основе

разработок систем управления роботами и обеспечивает более точное воспроизведение самых мельчайших колебаний. Зная все эти технические подробности, при запуске игры я уже был гораздо внимательнее и отмечал самые малейшие изменения в поведении джойстика. Действительно, Force FX и Sidewinder Force Feedback Pro при рулежке по ВПП, например, реагируют на стыки между плитами. А WingMan Force дает почувствовать каждый мельчайший камушек. В общем, классно.

Разобравшись с «веселыми палочками», давайте теперь плавно перекажемся к колесам.

(М-да, эту статью можно смело печатать в журнале «Здоровье» в рубрике о вреде наркотиков.

Дело в том, что в Америке, в те далекие времена, когда был изобретен джойстик, сам термин joystick, то есть «веселая палочка», означал самокрутку с анашой. А теперь вот еще и колеса.

Докатились. — А.С.)

ACT LABS Force Racing System

Этот игровой контроллер тоже новичок — первое его представление состоялось на Е3, за несколько недель до ECTS в Лондоне было объявлено о начале промышленного производства, и первые экземпляры поступили в магазины в двадцатых числах сентября. Устройство представляет собой набор из рулевого колеса и подставки с педалями, причем все это подключается к компьютеру одним кабелем. Помимо того, что поддерживаются все функции force feedback, пользователь сам может создавать собственные эффекты с помощью специальной программы, поставляемой в комплекте с Force RS. Можно запрограммировать 11 функций.

На лицевой стороне рулевого колеса находятся четыре программируемые кнопки, а на подставке слева — рукоятка переключения передач, сделанная в стиле F1. Две педали — газ и тормоз. Угол поворота руля — 270 градусов.

На международной выставке Е3 в мае 1998 года ACT LABS Force RS получил два главных приза — как лучший Race-контроллер и самое передовое (в смысле технологии) «железо».

Главной отличительной чертой Force RS является универсальность. По сути, главный мозг, управляющий всеми процессами,

находится не в одном корпусе с рулевым колесом, а выполнен в виде отдельного небольшого блока, к которому подключаются руль и подставка с педалями. А уже это устройство соединяется через порт USB с компьютером. Универсальность состоит в том, что эти самые согласующие устройства выпускаются в модификациях не только для PC, но и для других игровых платформ. Кстати, других интерфейсов, кроме USB, фирма поддерживать не намерена, так что не ждите, пока появится модификация для COM-порта или порта джойстика, а меняйте материнскую плату. Кстати, Force RS также порадовало меня отсутствием проблем с установкой, а еще нормальной (даже отличной) работой USB. (А меня порадовала фирма ACT LABS хорошим отношением к журналистам. — А.С.). Все драйверы встали практически без моего участия, попыток насильственно переустановить DirectX отмечено не было.

В коробке с комплектом Force RS были обнаружены две игрушки: Andreotti Racing и демоверсия Need for Speed III: Hot Pursuit, обе от Electronic Arts. Естественно, там же есть и программа Immersion Studio для создания собственных эффектов force feedback.

Собственно говоря, именно NFS я и запустил. Поехали. Очень качественная передача всех ощущений, причем очень хорошо чувствуются различия трасс — асфальт, снег, песок...

Первое время я даже не гонялся — просто катался и наслаждался эффектами. Выше я уже говорил, что ради force feedback можно и джойстиком в автосимуляторы поиграть. Теперь же могу с уверенностью заявить: лучше руля с force feedback для автосимуляторов ничего нет! Может это, конечно, именно Need for Speed так хорошо «заточена» под force feedback, а другие будут выглядеть похуже. Не знаю, не пробовал. Но объявили о поддержке этой технологии очень и очень многие производители автосимуляторов, так что приобретать руль с force feedback фанатам автосимуляторов

можно настоятельно порекомендовать. А в Need for Speed технология force feedback приносит большую пользу — добавляет реалистичности, о которой постарались забыть разработчики. Да, пусть нельзя разбить вдребезги вашу любимую Diablo, но когда скребешь об скалу бортом на скорости миль этак двести в час — вот где выброс адреналинчика-то. А потом стараешься от этой скалы держаться подальше, хотя бы потому, что руль жалко.



ACT LABS Force Racing System

Производитель	ACT LABS (www.actlab.com)
Системные требования	
Процессор	Pentium 75 МГц и выше
Подключение	USB
ОС	Windows 95 с DirectX 5
Цена	\$ 155.99
SDK (Software Development Kit)	I-Force 2.0 (Immersion Corporation, www.forcefeedback.com)

Logitech WingMan Formula Force



Этот друг (подруга, амиго? Колесо — оно, руль — он... Тьфу, запутался) еще моложе предыдущего — его пока еще даже нет в магазинах. Описываю по тому, что видел и опробовал на ECTS. Так что коротко. Очень удобный руль. В руки ложится как влитой. Довольно-таки сильная отдача (стоят более мощные электродвигатели, чем в других устройствах). Может быть, даже местами это перебор. Система слежения (трекинга) электронно-оптическая, что обеспечивает более быструю и точную реакцию машины на действия игрока. А более тщательную проработку эффектов

force feedback обеспечивает ленточно-кабельный привод, изготовленный с применением новейших технологий робототехники. Гм... Наверное, некоторые эффекты проработаны чересчур точно, что создает некоторую искусственность происходящего. Минус. Отсутствует ручка переключения передач. Даже максимально удобно расположенные кнопки не могут ее заменить. Хорошо хоть педали не забыли (правда, не очень удобные). В целом же это очень неплохой контроллер, стоящий внимания любителей автогонок. В комплекте с Logitech WingMan Formula Force поставляются игры F1 Racing

Simulation и Motorhead, а также программное обеспечение WingMan® Profiler™, с помощью которого можно создавать свои собственные настройки для различных игр.

Logitech WingMan Formula Force

Производитель	Logitech (www.logitech.com)
<i>Системные требования</i>	
Процессор	Pentium 75 МГц и выше
Подключение	Свободный COM-порт или USB
ОС	Windows 95 с DirectX 5
Цена	\$ 179
SDK (Software Development Kit)	I-Force 2.0 (Immersion Corporation, www.forcefeedback.com)

AVB Top Shot Force™ Feedback Racing Wheel

Первый игровой манипулятор с force feedback, который использовал подключение через USB. Угол поворота руля 220 градусов, восемь программируемых кнопок, переключатель передач и,

разрядный процессор Force Feedback Processor Engine. Устройство полностью совместимо с DirectX 5 и DirectX 6, а также последней версией API I-Force 2.0. Вместе с набором поставляется пробная версия программы I-Force Studio, с помощью которой можно программировать свои эффекты force feedback для любой игры. Естественно, использование специализированного процессора и шины USB призваны обеспечить высокое быстродействие, что вполне было достигнуто. Конструкция довольно компактная, поэтому, чтобы обеспечить приемлемое охлаждение близко расположенных друг к другу электроники и двигателей, в корпус встроен бесшумный вентилятор. На дороге (то есть в играх) это устройство ведет себя немного

капризно, иногда требует дополнительных настроек. Некоторые эффекты сильно «приглушены».



AVB Top Shot Force™ Feedback Racing Wheel

Производитель	AVB (www.avbtech.com)
<i>Системные требования</i>	
Процессор	Pentium 75 МГц и выше
Подключение	Свободный COM-порт или USB
ОС	Windows 95 с DirectX 5
Цена	\$ 130
SDK (Software Development Kit)	I-Force 2.0 (Immersion Corporation, www.forcefeedback.com)



естественно, в комплект входят педали. Всей механикой управляет специализированный 24 МГц 16-

При установке не всегда корректно устанавливаются параметры USB, что приводит к дополнительным плутаниям в менеджере устройств.

Можно порекомендовать для тех, кто не боится множества ручных настроек, так как при правильной и тщательной настройке этот аппарат работает очень даже...

SC&T Ultimate Per4mer® Racing Wheel



Еще один высоко оцененный на ЕЗ набор — руль плюс педали. Самый прочный. Изготовлен из суперпрочных стекловолокон с добавлением поликарбоната. Опять же есть вентилятор для охлаждения всего электронно-механического хозяйства. Плюс к этому хитрая оптическая система трекинга и выключения force feedback. Имеет 15 програм-

мируемых кнопок, светодиодные индикаторы режимов, которые также могут использоваться как приборная панель в игре. Подключается к компьютеру, как водится, с помощью единственного COM-кабеля. Кнопки удобно расположены под большими пальцами — никуда не надо тянуться и отрывать руки от руля. За счет этого у руля





SC&T Ultimate Per4mer® Racing Wheel

Производитель	SC&T International (www.platinumsound.com)
<i>Системные требования</i>	
Процессор	Pentium 75 МГц и выше
Подключение	Свободный COM-порт
ОС	Windows 95 с DirectX 5
Цена	\$ 190
SDK (Software Development Kit)	I-Force 2.0 (Immersion Corporation, www.forcefeedback.com)

несколько необычная форма штурвала гражданского самолета. Установка очень легкая, не вызывающая проблем даже у человека, мало знакомого со словами «драйвер», «setup» и т.д. На дороге ведет себя очень прилично, тщательно передает все эффекты, но при этом оставляет их очень

близкими к действительным. Хороший аппарат.

Вообще рынок игровых контроллеров и игр с поддержкой технологии force feedback стремительно развивается, появляются новые устройства, игры, поэтому мы не раз еще вернемся к этой теме на страницах нашего журнала.

Игры, поддерживающие устройства с технологией

Force Feedback

Игра	Разработчик	Игра	Разработчик
ABC's Monday Night Football	ABC Interactive	Incoming	Rage
Air Warrior II	Interactive Magic	Jane's Israeli Air Force	Jane's
ABC's College Football		JetFighter III	Mission Studios
«Heros of the Grid Iron»	ABC Interactive	JSF: Joint Strike Fighter	Eidos
ACES: The X-Fighters	Sierra On-Line	Microsoft Baseball 3D	Microsoft
Andretti Racing	Electronic Arts	Micro Machines V3	Codemasters
Baja 1000 Racing	Red Orb/ Trilobyte	Monster truck Madness 2	Microsoft
Beast Wars Transformers	Hasbro Interactive	MotorCross Madness	Microsoft
Bugriders	GT	MotoRacer 2	Electronic Arts
CART Precision Racing	Microsoft	Microsoft Flight Simulator 98	Microsoft
Castrol Honda Superbike		Need for Speed 2	Electronic Arts
World Champions (Patch)	Intense Entertainment	Need for Speed 2 SE	Electronic Arts
Confirmed Kill	Eidos	Need for Speed SE	Electronic Arts
Caramageddon II	Interplay	Need for Speed 3	Electronic Arts
Colliderz	ASC	Newman Haas Racing	Psygnosis
Combat Flight Simulator	Microsoft	POD by Ubi Soft	UbiSoft
Daytona USA Deluxe	Sega Entertainment	Pro Pilot	Sierra
DemonStar	Ionos	Rally Championship	Sega
Defiance	Avalon Hill	Red Baron II	Sierra On-Line
Descent 2	Interplay	Redline Racer	Ubisoft
Descent 3	Interplay	Return Fire II	MGM Interactive
Descent Freespace	Interplay	Riot: Mobile Armor	Microsoft
D.O.G.	Witan Entertainment	Sabre Ace: Conflict Over Korea	Virgin
Driver's Education	Sierra On-Line	SCARS	Ubisoft
EarthSiege3	Sierra On-Line	Sega Touring Car	Sega
European Air Wars	Microprose	Shadows of the Empire	Lucas Arts
Extreme Assault	BlueByte	Battle for Hoth	Lucas Arts
Extreme-G	Acclaim	Sierra Pro Pilot	Sierra On-Line
F1 Racing Simulation	Ubisoft	SODA off Road Racing	Sierra
F22 Air Dominance Fighter	Ocean	Speed Busters	Ubisoft
F22 Total Air War	Ocean	SpearHead	BMG Interactive
Fighter Duel SE	Philips	Speedboat Attack	Sir-Tech
Fighter Legends: Europe 1944	Jane's	Star Control 4	Accolade
Fighter Squadron:		Sub Culture	Ubisoft
The Screamin' Demons over Europe	Activision	Tanarus	Sony Interactive
Final Countdown	Pyramid	Total Air War	Ocean/ Infogram/ DiD
Flight Unlimited II	Eidos	T.T.T.	Carts Entertainment
Flying Nightmares 2	Eidos	TOCA Racing	Codemasters
Forsaken	Acclaim	Ultimate Race Pro	Microprose
Formula 1 Championship Edition	Bizzare	Ultra Fighters	Interactive Magic
G Police	Psygnosis	Unnecessary Roughness '96	Accolade
HardWar	Gremlin	Uprising	Cyclone Studios
Heavy Gear	Activision	Urban Assault	Microsoft
Heroes of the Gridiron	ABC	Warbirds	Interactive Magic
iA-10 Warthog	Interactive Magic	X-Com: Interceptor	Microprose
I-Wars	Ocean/Infogrames	X-Fire	Sir-Tech



Статья о самых посещаемых центрах игровой жизни в Internet, на которых можно прочитать игровые новости и обзоры

INTERNET: по геймеровским местам



После того как играть один на один с компьютером становится скучно, «поле деятельности» расширяется до сражений внутри небольшой локальной сети, а затем и до просторов Internet. Именно здесь можно ощутить себя полноценным в полномасштабные боевые действия, рыцарские турниры, исследования новых миров или чемпионаты по логическим играм — кому что по вкусу. Но есть в Сети несколько мест, которые посещают все геймеры, несмотря на их игровые предпочтения. О таких центрах игровой жизни в Internet я и расскажу в этой статье.

Как правило, самые свежие игровые новости и обзоры можно прочитать на коммерческих серверах, для которых обновление содержания — вопрос коммерческого успеха. Среди них самые известные — **MPLAYER.COM**, **TEN** и **GameZone Online**, **MudConnect**. Конечно, основное предназначение этих серверов — завлечь новых игроков в игровые сети, поэтому с них можно скачать много патчей, дополнений для сетевой игры и прочего полезного софта. Но на них есть и большие новостные разделы и странички с полезными ссылками.

Вадим Богданов

MPLAYER.COM

www.mplayer.com

Сайт представляет, пожалуй, самую крупную бесплатную игровую сеть в Internet (рис. 1).

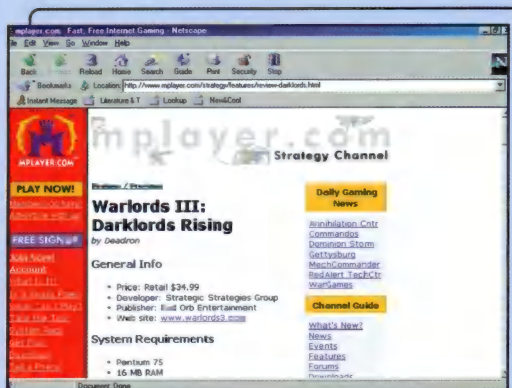


Рис. 1. Сервер mplayer.com

На сервере есть раздел Channels (Каналы), содержащий новости о новинках всех жанров: ролевым играм, экшн, спортивным, стратегическим, классическим (шахматы, покер) и модным java-апплетам. Разделы, посвященные обычным играм, очень информативны. Во-первых, даются ссылки на сайт разработчика игры, на разделы по исправлению ошибок, где можно найти последние патчи к игре. Во-вторых, прямо из раздела, посвященного игре, можно перейти к форуму, поддерживаемому на сервере, и узнать мнения или получить совет других игроков. Наконец, на страничке, посвященной игре, даются сведения о минимальной конфигурации компьютера, необходимой для

Что же касается игр на java, то запустить их можно прямо из браузера (рис. 3). При этом замечательно то, что после того, как вы поиграете, на страничке вы увидите окошко с просьбой оценить качество игры. Есть несколько вариантов: «Я воодушевлен», «Лучше посмотрю кино», «Не вдохновляет» и т. д.

Но геймера, перефразировав пословицу, джавами не кормят. И если уж вы пришли на mplayer, чтобы поиграть, то стоит зайти в раздел Games и скачать что-нибудь для сетевой игры в игровой сети. На момент написания статьи на сервере предлагалось для загрузки более 80 игр. Чтобы быть совсем точным, надо сказать, что загрузка

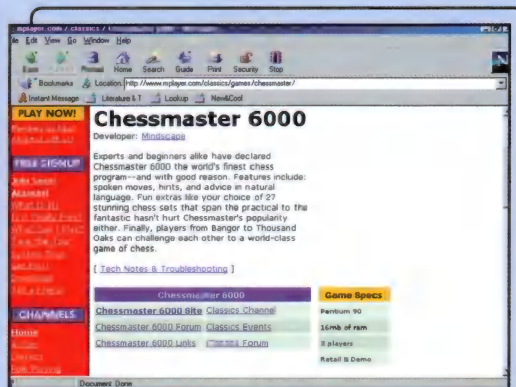


Рис. 2. Описание игры Chessmaster 6000

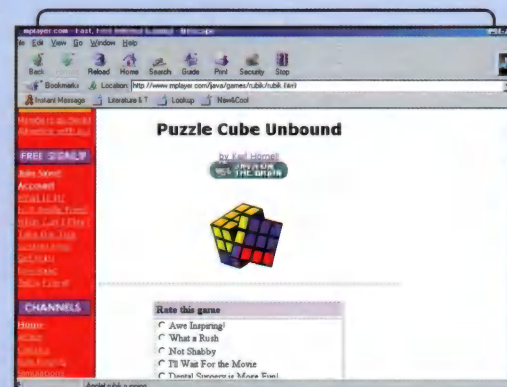


Рис. 3. Кубик-рубик на java

успешной ее работы. Но наиболее удобной многим наверняка покажется возможность искать ссылки на странички, посвященные предмету вашего интереса. Для этого около описания игры дается ссылка Links. Если вы щелкнете по ней, mplayer обратится к поисковой машине Excite и передаст ей в качестве запроса название игры, описание которой вы читали.

Видимо, сотрудничество у них налажено особым образом, так как обработав мой запрос по игре Chessmaster 6000 (рис. 2), поисковая машина выдала не, как обычно, кучу мусора, а всего 78 ссылок, из которых первой был адрес www.chessmaster.com, а следующие девять — действительно нужные ссылки на игровые серверы, обзоры Chessmaster в Сети и т. д. Так что имеет смысл пользоваться mplayer хотя бы как поисковой машиной.

(а в некоторых случаях — покупка) игр происходит не на самом mplayer. Он только перенаправляет вас на те серверы, которые предлагают бесплатную загрузку софта или продают его.

Если вы стали счастливым обладателем клиента для сети mplayer и одной из поддерживаемых им игр (например, Command & Conquer), то вы должны по достоинству оценить возможности, предлагаемые этой сетью. Участники сетевой игры собираются в «комнате», используя свои Web-браузеры, и затем игра начинается. Одним из самых больших удобств, по оценке большинства критиков, является возможность создавать сетевую игру с любым количеством игроков, а не с фиксированным. Что же касается скорости игры, то она довольно высока, хотя временами бывают непродолжительные паузы.

TOTAL ENTERTAINMENT NETWORK

www.ten.net

Тотальная развлекательная сеть (по-английски сокращенно — TEN) не менее интересное место, чем mplayer (рис. 4). Правда, если сеть mplayer совершенно бесплатна, то в TEN за возможность играть по Internet в самые ходовые игры надо платить. Среди доступных на сервере игр на момент написания статьи был небольшой, но достаточно солидный список:

AD&D: Dark Sun
ARC
Blood: Retail
Blood: Shareware
C&C: Red Alert
Command & Conquer
Deadlock
Diablo
Duke Nukem: Atomic
Duke Nukem: Retail
Duke Nukem: Shareware
EF2000 V2.0
Magic: The Gathering
Master of Orion II
Myth: The Fallen Lords
NASCAR Racing Online Series
Panzer General
Quake
Quake II
Shadow Warrior: Retail
Shadow Warrior: Shareware
Total Annihilation
Twilight Lands
Warcraft
Warheads
WizWar
Wulfram

Бесплатно же можно поиграть в небольшой набор игр по большей части в усеченном варианте:

ARC
Blood: Shareware
Duke Nukem: Shareware
Magic: The Gathering
Shadow Warrior: Shareware
Total Annihilation
Warheads
WizWar
Wulfram

Кроме того, на сервере можно поиграть прямо в браузере в написанные на java шашки, шахматы, кроссворды и т. д. TEN интересен своим разделом File Factory (<http://www.ten.net/filefactory/welcome.html>). Эта часть сервера служит интерфейсом для обмена файлами между посетителями. С одной стороны, любой может с помощью ftp-клиента

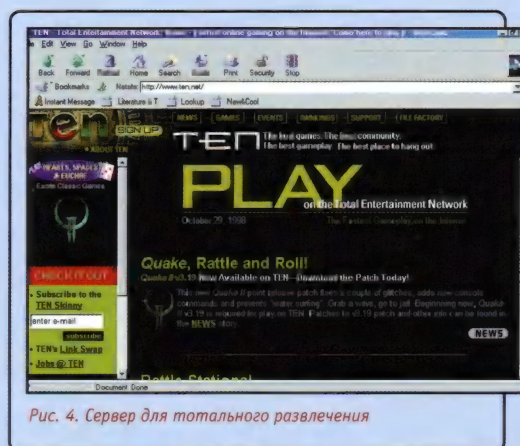


Рис. 4. Сервер для тотального развлечения

положить свой файл на сервер. Правда, для того, чтобы другие смогли его использовать в дальнейшем, необходимо послать письмо «могучему» модератору, который разместит ссылки на ваш файл в категоризаторе.

Соответственно, с другой стороны, вы можете работать с архивом с помощью этого самого категоризатора, обогащенного поисковой машиной. Среди категорий есть патчи, софт для работы с TEN, шароварные программы, демоверсии, текстовые файлы с FAQ и рекомендациями по настройке игр, читками и т. п. Есть и раздел Misc. с архиваторами, антивирусами и разнообразными утилитами. Если вы будете частенько заглядывать на сервер, то вам удобнее будет работать с разделом новинок New, в котором можно увидеть новые поступления — за текущий день или текущую неделю, в зависимости от того, с каким интервалом вы посещаете сайт.

GAMEZONE

www.gamezone.com

Игровую зону, а именно так переводится название этого сервера, следовало бы назвать сервером, который никогда не спит. Ночью, когда в Штатах наступает день, «достучаться» до него просто невозможно. Но зато днем все в порядке, и можно насладиться огромным количеством возможностей, предоставляемых в игровой зоне (рис. 5).

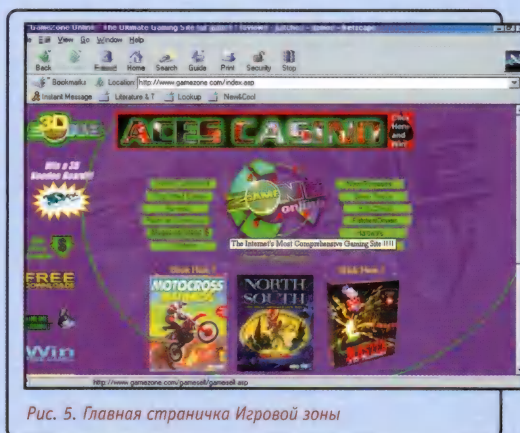


Рис. 5. Главная страничка Игровой зоны

Первое, куда просто автоматически тянется указатель мышки, — раздел Free Downloads. Надо сказать, что на этом сервере все действительно бесплатно. (На многих других игровых серверах в подобных разделах попадают ссылки на платные программы.) Просто те программы, которые существуют исключительно в платном варианте, представлены демоверсиями. На сайте на момент написания статьи было доступно для загрузки 454 программы. Не правда ли, впечатляет (рис. 6)?

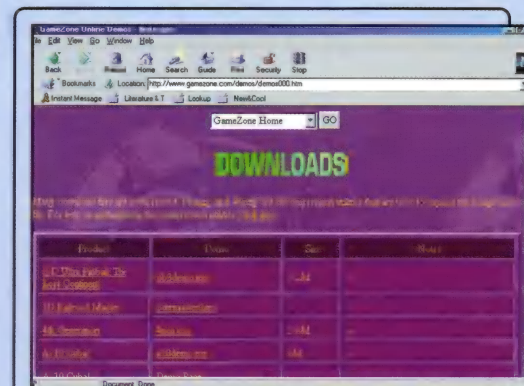


Рис. 6. Загрузить можно много...

Естественно, что сами файлы, предлагаемые для загрузки, не хранятся на сервере, на нем представлены только ссылки на те места, откуда можно скачать ту или иную программу. Но, что приятно, многие ссылки ведут не на домашнюю страничку производителя или игры, где зачастую, для того чтобы скачать файл, требуется зарегистрироваться, а напрямую указывают на файл для загрузки.

Огромный список программ организован в табличку, где дается не только ссылка, но и размеры файла, некоторые системные требования. Конечно же, столь большой список программ просто нет смысла размещать на единой странице, поэтому он разбит по алфавиту.

Сервер содержит и более коммерческие разделы, например 3D-Games. Здесь можно узнать все о существующих 3D-игрушках, их совместимости с популярными 3D-FX и т. д. Рассказ о каждой игре сопровождается ссылками на сайт производителя, кроме того, игру можно заказать, перейдя по специальной ссылке в другой раздел игровой зоны.

Для любителей разного рода онлайн-лотерей и соревнований на сервере создан специальный раздел под названием Contest Listing. На нем даются ссылки на многие проходящие в данный момент лотереи в рамках игровой зоны или других сотрудничающих с ней серверов. Просто зарегистрировавшись для участия в них, можно выиграть от футболки до 3D-FX-ускорителя или ноутбука. Правда, лотереи с серьезными призами, как правило, проходят среди американцев. Хотя есть приятные исключения. Так, мне однажды повезло: я просто зарегистрировался на сайте Corel и через некоторое время получил пятикилограммовую посылку с издательской системой Corel Ventura 8 с тремя компакт-дисками с софтом и литературой. Так что иногда может и повезти.

Раздел лотерей организован, как и все другие части этого сервера, очень логично, в виде таблички. В ней есть очень важное поле expires, в котором указывается дата, до которой можно принять участие в конкурсе.

Категории игр (Game Categories) — раздел, аналогичный существующему на mplayer. Здесь представлено восемь подразделов: Экшн/Аркады, Классические/Головоломки, Ролевые, Симуляторы, Стратегия, Приключенческие, Спорт и Edutainment. Название последнего раздела представляет собой симбиоз слов «развлечение» и «обучение» и потому может быть переведено как «разбучение», хотя возможны варианты. Но сюда я заглянул, конечно, в первую очередь. Оказывается, в этом разделе собраны обучающие программы с элементами игры. При этом, что интересно, к обучающим программам для детей относится и программа-учитель программирования на языке BASIC (рис. 7), равно как и традиционные учителя математики, родного и иностранных языков и литературы. Список обучающих программ, набранный в левом окне мельчайшим шрифтом,

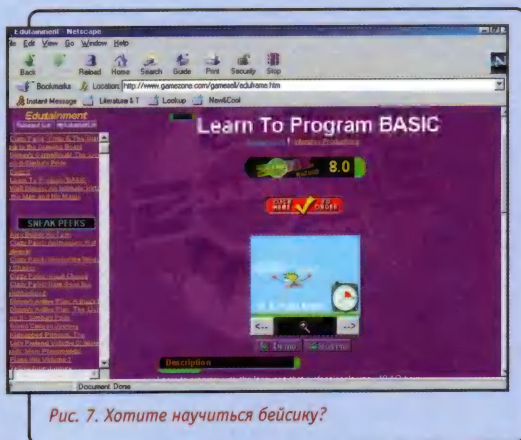


Рис. 7. Хотите научиться бейсбалу?

потрясает объемом. Кстати, для удобства он тоже разбит на категории: новые поступления, готовые к выходу, имеющиеся в наличии, «вечные» программы. Интересно, что среди «вечных» есть и квесты, а не только обучающие, да и сам размер этого раздела не мал. Организация сайта и здесь на высоте: рядом со списком есть ссылки на списки, связанные по смыслу, и на тот же список в алфавитном порядке. Кроме того, на странице есть ссылки на самые крутые игры из новинок (Hottest products).

Игровому сайту не обойтись без раздела по аппаратному обеспечению, или, попросту говоря, по «железу». Игровая зона не стала исключением, и ее страничка со ссылками на «железные» сайты довольно объемна. Пожалуй, этот раздел организован хуже всех остальных, однако информации в нем навалом. Здесь даются ссылки на сайты производителей компьютеров (ОЕМ), аппаратного обеспечения, аксессуаров (джойстики, мыши и т. п.) в большом количестве.

Многие приходят на игровые сайты за читкодами или хинтами. Для них есть специальный раздел сервера под названием Hints And Cheats. Организован этот раздел просто замечательно, все данные представлены в виде таблицы, в одной графе которой — название игры, а в другой — тип доступного ресурса (читкоды,

хинты, FAQ). При этом название игры представляет собой ссылку на соответствующий раздел сервера, откуда можно произвести покупку игры.

Раздел ссылок на сайте тоже не подкачал: здесь огромное количество адресов производителей игр, равно как и онлайн-магазинов, где эти игры можно приобрести. Но интереснее другой раздел под названием «Указатель низких цен», или, по-английски, Low Price Locator. Эта поисковая машина ищет по запросу, где его можно купить по самой низкой цене. Что весьма странно, результаты сортируются по соответствию запросу, а не по конечной цене, но тем не менее на запрос словом «Monopoly» (как-никак, любимая игра детства) было выдано около сотни ссылок, причем одну и ту же игру в вариантах поставки от разных производителей, оказалось, можно купить и за 15\$, и за 249\$ с мелочью. Так как у меня все равно нет международной кредитки, я буду играть в настольную «Монополию».

Раздел, который я просто не мог обойти вниманием, называется Publishers And Developers. Он просто огромен. Здесь можно узнать все о производителях и разработчиках игр, их продукции, перейти по ссылке на их сайт. Не уступает он даже такому немаловажному разделу, как Patches And Drivers, на котором содержится 183 патча.

MUDCONNECT

www.mudconnect.com

MudConnect — место, где пересекаются пути всех любителей настоящих виртуальных миров (рис. 8). Аббревиатура MUD, от которой образовано название сервера, расшифровывается как Multi-user dismention, т. е. многопользовательская реальность. Виртуальные миры вначале существовали только в текстовом варианте в институтских UNIX-сетях. Но с развитием Internet они стали включать все больше и больше пользователей, а с увеличением скорости передачи данных стали появляться и графические MUD.

Классический MUD знаком довольно узкому кругу российских геймеров: наиболее широкое распространение они получили тогда, когда компьютером (не то что доступом в Сеть) мог

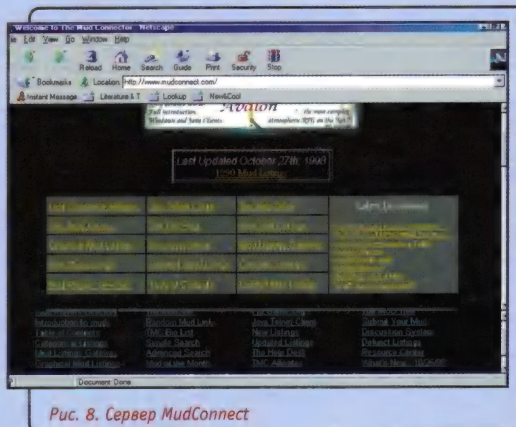


Рис. 8. Сервер MudConnect

похвастаться не каждый. Кроме того, в классическом варианте в MUD играют в текстовом интерфейсе через telnet, что требует определенных навыков и обязательного знания английского. Конечно, в последнее время появилось большое количество миров, доступ к которым осуществляется через специальную клиентскую программу, поддерживающую графический режим работы, но истинные ценители MUD не признают подобные суррогаты.

Несмотря на огромную популярность в Сети Quake или Command & Conquer, число любителей MUD вовсе не уменьшается. Это объясняется одним очень важным свойством миров: они создают очень правдоподобную иллюзию социума. Общась с виртуальным миром через строчку ввода telnet, житель может не только переговариваться с другими персонажами мира (что доступно и в обычном чате IRC), но и создавать свой образ, становиться владельцем ценных именно в этом виртуальном мире объектов и т. д. Многие постоянные игроки через некоторое время начинают смотреть на реальную жизнь как на «еще одно окно», настолько правдоподобным кажется им то, что происходит в MUD.

Итак, MudConnect — уникальное место в Internet, посвященное всему, что связано с MUD. Здесь появляются постоянно обновляемые списки виртуальных миров по всей Сети, как графических, так и текстовых. На сервере есть уникальный рубрикатор миров. Среди категорий есть очень много интересных:

ANIME — в основном графические миры, по мотивам японских мультфильмов;

AMER — основанные на новеллах Роджера Желязны;

BABYLON 5 — MUD, сделанные по популярному сериалу;

CYBERPUNK — миры в духе киберпанка Уильяма Гибсона (William Gibson's);

DARK FANTASY/HORROR — сюда лучше не заходить перед сном: реальность ужасов;

EDUCATIONAL — миры, созданные с образовательными целями;

FUTURISTIC MUDS — авторы стараются представить себе будущее в этих мирах;

HISTORICAL — MUD, основанные на реальных или вымышленных исторических событиях;

MEDIEVAL FANTASY — то же самое, но с уклоном в средневековье;

GOTHIC — готические миры;

MODERN DAY — новейшие времена в MUD;

NEWBIE FRIENDLY — миры для новичков;

PLAYER KILLING MUDS — в реальностях этой категории можно убивать друг друга;

POKE PLAYER KILLING MUDS — здесь без убийства других игроков не прожить самому;

POST APOCALYPTIC — в основе сюжетов лежит идея апокалипсиса;

RESEARCH ORIENTED — миры для исследователей;

RULEPLAYING MUDS — миры для RPG;

SCIENCE FICTION — миры, в основе которых лежит научная фантастика;

STAR TREK MUDS — в основе лежит Star Trek;

STAR WARS MUDS — в основе лежит Star Wars;

TOLKIEN — основывается на книжках Толкиена;

TRANSFORMERS — в основе лежит Transformers;
X-FILES — в основе лежит X-Files в теле- или киноварианте.

Для удобного существования в текстовых мирах с сайта можно скачать усовершенствованные telnet-клиенты, причем предлагаются даже написанные на java. Другая очень полезная особенность сайта: на нем есть список прекративших существование миров (а многие из них существуют по несколько лет!), обновляемый ежедневно. Для этого программистами MudConnect был написан специальный робот, который каждый день проверяет доступность telnet-портов на зарегистрированных серверах, а если они недоступны, пытается связаться с администраторами. Кроме того, он проверяет доступность всех внешних ссылок со страниц сайта. Поэтому на нем практически нет мертвых линков, что превращает MudConnect в очень удобную отправную точку по миру виртуальных реальностей.

Кроме того, если вы не знаете, куда бы вам отправиться сегодня, на сайте есть страничка, которая генерирует случайную ссылку из списка, доступного на сервере, своего рода лототрон. Это избавляет от мучительной необходимости выбирать, благо выбор огромен.

GAMES TERRA

<http://games.df.ru/other/other.html>

Проект Dataforce Game Terra грозит перерасти во что-то глобальное, во всяком случае в масштабах «русского» Internet (рис. 9). Это одно из тех мест, которое стоит посетить, особенно, если вы не говорите по-английски. У сервера несколько разделов: Новости, обновляемый ежедневно, Downloads, содержащий ссылки на всевозможные файлы (игры, демоверсии, патчи, нужные программы). Раздел Previews посвящен обзорам готовящихся к выпуску игр, а Reviews — впечатлениям об уже вышедших. Традиционные названия FAQ

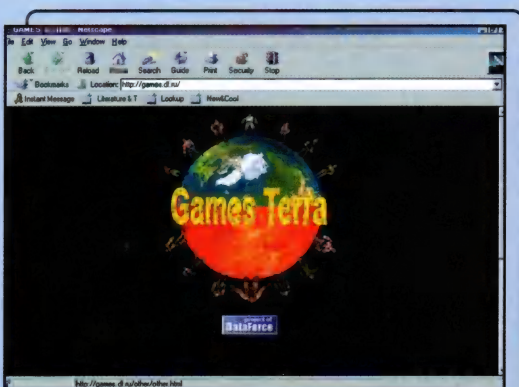


Рис. 9. Земля игр — Game terra

и Contact говорят сами за себя. Сервер еще молодой, и содержание его явно непропорционально: очень большой раздел Download и маленькие Preview и Review. На самом деле, именно два последних раздела должны быть большими, так

как их оригинальное содержание может отличить этот сайт от другого, а скачать игрушку можно где угодно. Но, несмотря на небольшие размеры, обзоры игр довольно хороши (рис. 10). Preview — большей частью переводные, что опять же говорит о нерасторопности устроителей Games terra.

Russian quake army — это отголосок первоначального Quake-проекта Dataforce. По дизайну этот сайт схож с Game terra, но рассчитан исключительно на российских квейкеров. Структура разделов сервера традиционна: в DEMOS вы можете скачать

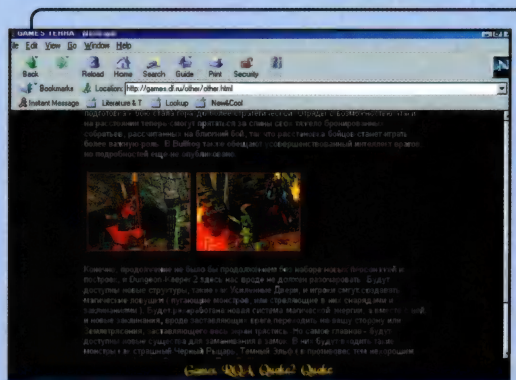


Рис. 10. Review Dungeon Keeper 2

демоверсии клановых войн, дуэлей, тактики игры для Quake/Quake II, в STATISTICS — посмотреть статистику кланов в зависимости от их рейтинга, в WAR — прочитать описания всех клановых войн и просмотреть скриншоты. В разделе CLANS содержится много информации о российских кланах (на момент написания статьи их было 160), а в QUAKE — получить информацию о более чем 200-ах российских квейкерах. Кстати, на сайте есть раздел Q-BOARD, в котором можно поговорить с российскими квейкерами на любую тему.

Недавно на сайте появилась Quake's bible от Tresh, чемпиона США, который, кстати, недавно разгромил английского чемпиона. Переведено это бесценное для начинающего квейкера творение силами создателей RQA, что несомненно делает им честь, поскольку переведено очень даже неплохо.

Вообще-то сайт намного больше основного Game terra, что говорит об огромной популярности Quake в России. Представить себе масштабы этой популярности позволяет большое количество ссылок на сайты кланов, персональные странички геймеров, фотографии, рассказы о соревнованиях, новости и т. д.

VINCO ONLINE GAMES

www.vog.ru

Онлайновые игры от Vinco (рис. 11) — самая прямая альтернатива сетевому большому Q. На сайте www.vog.ru можно загрузить клиентские программы, которые позволяют играть по Сети в более мирные игры: шашки, шахматы,

поддавки и т. д. Между прочим, среди зарегистрировавшихся пользователей проводятся соревнования (и даже с денежными призами). Правда, для того чтобы получить приз, надо заплатить за участие в турнире. В противном случае можно, выиграв, остаться без приза. Так, например, произошло с победителем последнего турнира.

Если же вам просто хочется время от времени поиграть не с компьютером, а с интересным соперником, с которым к тому же можно обмениваться комментариями по ходу

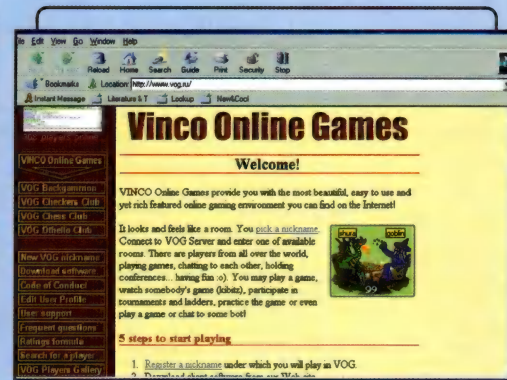


Рис. 11. Логические игры on-line

игры, то с сервера можно загрузить специальную клиентскую программу. Возможности игры очень велики: вы фактически становитесь членом виртуального шахматного клуба, который «помнит» результаты всех ваших матчей, формирует ваш рейтинг, рекомендует вас соответствующим соперникам. Со временем, после определенного числа проведенных матчей, вы автоматически меняете статус. Как полагается, каждый игрок может выбрать себе аватара или даже нарисовать, причем если аватара вашего противника нет в базе вашего клиента, он автоматически загрузит его с сервера.

Что интересно, во время матча можно допускать в комнату наблюдателей или подходить к столам других игроков и смотреть, что там происходит, естественно, не подсказывая. Мне приходилось наблюдать, как разыгрывались партии на несколько часов, собирающие по несколько десятков зрителей. Кстати, о времени. Игроки перед началом матча, усевшись за виртуальный стол, договариваются о временных лимитах, цвете фигур и т. п. Но есть и особый зал, где собираются любители играть блиц и большой считается партия в десять минут. Пожалуй, самое радостное во всем этом рассказе то, что сервер VOG, как и программное обеспечение, создан в России и пользуется популярностью во всем мире.

Самые значительные геймерские места позади. Но, по прогнозам аналитиков, Сеть эволюционирует по пути от всеобъемлющих сайтов вроде Игровой зоны к более тематически суженным вроде RQA. Наверняка для поклонников того или иного игрового направления будет интересно найти что-то свое, более специфичное. Мы поможем им сделать это в следующих выпусках MegaGame.

Вот и дожили мы с вами, читатель, до самого (почти) конца журнала. И если вы здесь читаете, значит уже поняли: в нашем журнале случается всякое. Однако название «Ящик для Мусора», разумеется, даже у вас, ко всему привыкшего, должно вызывать недоумение: почему «для Мусора»? Какой такой «мусор»? Может быть, это кличка одного из ответственных редакторов? Или здесь предполагается публиковать письма читателей? Последнее

предположение близко к истине, но не совсем. Здесь предполагается публиковать вообще все, вести безответственные разговоры, с наслаждением демонстрировать свое невежество, комментировать события, о которых не слышал, и вводить в заблуждение игровую общественность. Это — курилка, коммунальная редакционная кухня. Здесь редакция снимает белые воротнички, рассупонивает галстуки, ложит ноги на монитор (именно «ложит»! Это в остальных

рубриках она кладет, а здесь ложит!) и освобождается от всякой ответственности за свои слова. Конечно, письма здесь тоже будут — может, настоящие, а может, сами придумаем, как во всех редакциях заведено. Ежели на какое письмо нам придется дать серьезный ответ, мы таковую переписку сразу будем в черную рамочку ставить, чтобы отметить временное засупонивание галстука обратно. А так вообще-то заведовать рубрикой

принципиально поставлен человек по имени Александр Казаков, который не только в играх, а и вообще ни в чем не разбирается, ничему никогда не учился и учиться не желает, то есть идеальный журналист, способный непредвзято, беспристрастно и оригинально осветить любую проблему. Ни в какой области его не стесняет груз догм, предрассудков и убеждений; а как его ничего не стесняет, так он ничего и не стесняется...

ПОЧЕМУ НЕ СТОИТ ИГРАТЬ В КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Записки Трех Краеведов

Краевед-1. Естественная классификация игр

...Какую сентенцию нам последнее время приходится обнаруживать в каждой статье каждого игрового журнала? Совершенно верно: нечто в стиле «сейчас, когда смешение жанров в играх так распространено, мы вообще не в курсе, о чем собираемся писать и как это назвать». Что собратья-журналисты, что разработчики не просто страдают навязчивой идеей в тяжелой форме — у них еще и идея-то эта самая одна на всех! Таким образом, им наконец-то удалось построить в мировом



масштабе абсолютно выдержанное в идейном плане сообщество. Однако исторические примеры показывают: Панургово стадо, каким оно сплоченным не будь,

кончает плохо. Поэтому захотелось мне сделать что-нибудь благотворительное из сострадания к шибко озадаченным коллегам (а паче того — к несчастным

игроманам, которых всеобщее смешение во журналистских языках скоро доведет — о ужас! — до попыток оценивать игры своим умом). А самое благое действие на умы сейчас окажет, разумеется, новая классификация игр. Вот я и предлагаю: всем строим и с песней, отбросить бессмысленное ныне деление по жанрам и перейти к подлинно научной классификации, рассматривающей игры с естественнонаучной (я бы даже сказал, физиологической) точки зрения.

Это новое разделение будет вытекать из глубинных, фундаментальных различий в самой имманентной природе игр и игромана, а именно: какой частью тела человек преимущественно играет в ту или иную игру? Или, иначе, для какой части тела данная игра наиболее подходит, какому

месту игрока она архитектурически сродни? Сразу видно, что при таком подходе высасывать различия из пальца не придется. Все интересующие нас игры легко и естественно делятся на четыре основных класса:

- 1) игры для головного мозга;
- 2) игры для спинного мозга;

- 3) игры для четырех рук, ножной педали и защечной мыши;
- 4) игры для еще одного места (именно одним местом в таких играх постигается замысел авторов; через него же происходит игровой процесс).

В принципе, есть пятый класс игр, еще для одного органа. Они так и называются —

организационные (или аппаратные) игры. В них играют те, кому больше нечего делать со своим аппаратом. Впрочем, у нашего Второго Краевода на этот счет свое мнение. Дадим, пожалуй, ему слово, прежде чем переходить к нашим...

Краевед-2. Наша переписка с аппаратом

Компьютерных игр аппаратного класса, открытого уважаемым Первым Краеведом, ранее не было; но недавно автор столкнулся с любопытным исключением. Может быть, оно знаменует наступление новой игровой эры? И так, к нам в редакцию пришло письмо. Мы, разумеется, удивились: первый номер еще не вышел, а поклонники уже налицо. Но, подумав, решили, что так и должно быть. Интервал между причиной и следствием в эпоху НТР неуклонно сокращается, и кое-где совершенно исчез. Поэтому вполне допустима отдельная флюктуация: дискретный переход этого интервала через ноль — в минус, то есть следствие (письмо) очень редко, но может произойти раньше причины (журнала). О чем же пишет пожелавший остаться неизвестным читатель, представившийся ответственным работником аппарата виртуального хозяйства? «К обычным компьютерным играм я отношусь с презрением, — сообщает наш корреспондент. — Однако, когда я прочел в вашем журнале свое письмо, я понял, что должен его написать. И так, еще до появления ПК и монитора — этих жалких суррогатов — множество самоотверженных разработчиков приступило к созданию глобального игрового проекта с многопользовательским интернетом. Уже в 1990–1991 гг. проект успешно прошел бета-тестирование и был запущен в производство. Миллионы геймеров не просто играют в созданной нами виртуальной реальности, а буквально в ней живут. Оторвитесь от монитора, где игровой мир примитивными способами проецируется на ничтожной поверхности с диагональю максимум 21 дюйм. Посмотрите в окно; включите телевизор; пройдитесь по улице. Наша программа позволяет проецировать захватывающие виртуальные ощущения на любые поверхности, воспринимающие информацию. Поэтому войдите, наконец, в захватывающий игровой мир, созданный нами для вас на 1/6 земной суши! Разумеется, допуск к игре и лицензия платные. Но эту

плату вы и так вносите с 1991 года... И еще одно. Как член сплоченной команды, должен выразить свое возмущение действиями ирландской фирмы Gwynnpreen MahaOn, которая анонсировала игру «Москва-2001; Приказано выжить». Мало того что эта игра напшигована клеветническими и оскорбительными пассажами, налицо еще и явное нарушение авторских прав, так как «Москва-2001» — это НАША торговая марка, закрепленная международным признанием нашей программы. Прошу вас заклеить этих нечистоплотных деятелей, как пиратов и клеветников».

К сожалению, письмо было без обратного адреса и без какого-либо штемпеля (его доставила в редакцию компания сине-зеленых чертиков), поэтому нам неизвестно, какого цвета Дом, из которого оно вышло. Однако сама идея представляется достаточно многообещающей... Кстати, мы провели по письму журналистское расследование и действительно вышли на след ирландской фирмы-разработчика Gwynnpreen MahaOn, создавшей упомянутую «Москву-2001». Разработчики позиционируют ее как «RPG-RTS в стиле хоррор, с элементами 3D-Action».

Эта поделка, изготовленная злопамятными ирландцами, действительно наполнена глумлением над идеалами любого россиянина, какой бы партии, движению или лидеру он ни симпатизировал. Но на этом и кончаются ее достоинства. «Москва-2001» — действительно лишь бледная копия той глобальной RPG со стопроцентным эффектом присутствия, в которую мы с вами режемся ежедневно и ежечасно. Так что на российском рынке детищу Gwynnpreen MahaOn ничего не светит. Об этом, как эксперты, мы и с удовольствием и сообщаем нашему загадочному первому корреспонденту. «А в чем же суть?» — спросит нетерпеливый читатель. А суть аппаратная в том, что либо мы все в такую игру уже играем, либо и пробовать не стоит...



Снова Краевед-1. О втором главном вопросе

Вот второй главный вопрос бытия: «Для чего мы играем?» (первый вопрос бытия, естественно, «ых-где я нахожусь?») Доказательства неоспоримы: так, маэстро натурософии и титан задней мысли Александр Казаков именно этот вопрос задает первым, в очередной раз восставая из небытия). Думаете, простой вопрос? Ошибаетесь, ибо в нем заключена Великая Тайна. Резонным ответом кажется «для расслабления, для отдыха, для развлечения». Но при этом любая игра — это тру-уд. Это тяжелый, изматывающий труд. Не верите? Ну-ка, припомните игры 4-го класса, где ключ от двери надо не в замочную скважину совать, а, скажем... нет, лучше не будем говорить, и так все ясно. Припомните эти головоломки, способные человека с железными нервами за полчаса довести до буйного помешательства. Головоломки, которыми напичканы квесты и аркады, смешны и остроумны только для тех, кто их сочинил (мы все знаем такой тип острюгов, не правда ли?). А бедный геймер должен превратиться в помесь профессионала-криптографа и



психопатолога-любителя (последнее необходимо, иначе логику разработчиков не постичь). Но криптографы и психоаналитики большие деньги зашибают, а мы, выходит, еще приплачивать должны! Или вот 3-й тип, где требуется такое мастерство распальцовки, которое пианистам и не снилось. Чтоб достичь нужной гибкости пальцев, надо быть либо слепой машинисткой, либо разговорчивым глухонемым, либо новым русским. Ответ на это известен: «Тренироваться надо! Терпение и труд все перетрут!» Во-во. Так при чем здесь игра? Разве что в том же смысле, что «игра на рояле» или «профессиональная игра в хоккей». Тогда, выходит, компьютерные игры — и не игры вовсе, а спорт или искусство? А как же «расслабиться»?

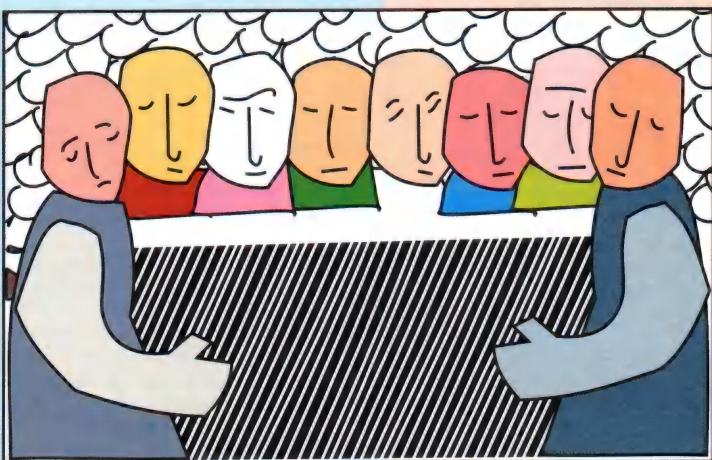
Может, вы думаете, что в 1-м — 2-м классах все нормально: игры, мол, вдумчивые, развесистые, сиди да мысли командно-державными категориями? Как же! «Что, обедать? Сейчас-сейчас, только вот уровень пройду... Ужинать? Черт, не записался, вот квест начну по новой, по-умному... Спать? Еще полчаса, надо город взять стратегический, а то забуду... Три часа ночи? Понял, только вот город разовью да укреплю, а то забуду... Что, уже на работу?...» И это пережигание нервов и здоровья называется «расслаблением». Вот вы представьте себе какого-нибудь настоящего (и психически нормального) капитана-командос или там короля-императора, который в свободное от основной службы время ездил бы на фирму и работал бы себе редактором, бухгалтером или менеджером по сбыту шоколадных памперсов. Представили? Правильно, и у меня не получилось. Ах, у командос да императоров жизнь интересная, мы приятные эмоции получаем, им уподобляясь... Черта с два — приятные! «Справа выбежали... у Них уже мушкетеры... что-то, КАКОЕ вооружение?... Господи, откуда Их столько!.. у Них уже авиация? И планет в два раза больше? Ой, что это там ползет внизу экрана?... Ну, все — Они приехали...» Это, значит, нам на работе и в личной жизни стресса не хватает — так мы его себе усиленными дозами прямо в вену вводим... Каков же вывод? Понимаете, в принципе вывод (он же диагноз) прост. Это я знаю твердо. Но в силу присущей мне нутряной сложности натуры я простые выводы как раз делать не умею.

Так что пусть выскажется наш Третий Краевед. У него сознание на поток хорошо поставлено; поэтому хоть и кажется иногда, что несет он бессвязную чушь, а на самом-то деле каждое его слово — мудрый афоризм и глубинная сентенция.

Краевед-3. Последние звезды

Вам-то хорошо, вам-то это лишь читать приходится. А мне вот наоборот — писать. Сочинять и выплескивать на бумагу всякую чешую, которая в голове не поместилась и таким образом оказалась на бумажках. Как, вы еще и играете? Да где же вы время-то берете? Работать надо! Работать, во благо того, чему это самое благо более всего потребно. Потребности блага безграничны и до неприличия бесчеловечны. А у нас как по Чехову — спать хочется!!! Вы помните, чем там все закончилось? Ей что, она в историю попала, про нее в школе

что это Аська. Я искренне обеспокоен ее засильем. Каждый раз я вздрагиваю — даже по телеку тетя Ася так часто не приезжает. И, главное когда она появляется, то НИКОГДА не уезжает самостоятельно. Все время ей приходится указывать на дверь. Бред, блин, страшнее тещи! Знаете, единственное, что я люблю по ту сторону экрана? Я люблю Лару Крофт, я это давно понял, только не хотел признаваться. Игра в Лару не похожа на тетрис, это все равно что наблюдать за рыбками в аквариуме, только Лара есть не просит и не шарахается, когда постучишь пальцем по стеклу. И какие выпуклости! Как глаза у телескопов... Сегодня опять приходили, спрашивали, буду я квачить или нет. Что людям надо, совершенно непонятно. Скажешь: «Будем», придется квачить, откажешься — обидятся. Ну вот, опять обиделись. Взрослые же дядьки, а все в игрульки играют! Бегаешь, бегаешь, как баран по



обязательные читки с не менее обязательным сочувствием и осуждением (порицанием) условий существования. А мне давеча сказали, что ежели еще раз поймают в момент удушения компьютера — засадят в психушку. Я вот и начал думать — а как оно там в психушке? Что кормят, я знаю, но слышал краем уха, там еще и работать приходится. Кто-то говорил, что там коробочки клеят. Это хорошо, если коробочки, лишь бы по специальности не заставили. А в компьютере что-то все время а-акает. Сосед по сетке говорит,

коридорам, а вокруг изо всех щелей и углов летит в тебя самая разная дрянь, и каждая норовит довести до летального исхода... Я вообще думаю, что должна быть только одна игра в мире, да и то не на компьютере (упаси боже!). Это игра в здоровый образ жизни, с обязательными условиями завтрака, обеда и ужина. А если еще и полдник добавить, то совсем хорошо. Можно и поиграть. А меня назначить ответственным редактором этих самых завтраков и полдников. С правом торжественного надкушения...



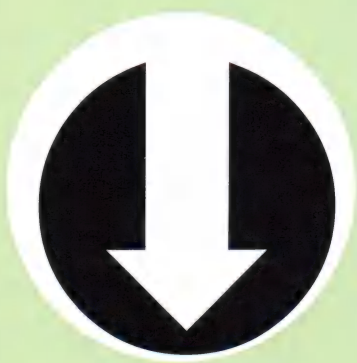
Полетели?

362-51-41
362-68-58
234-98-11
273-65-60



рекламно - издательская группа

Вот оно и случилось! ПРОИЗОШЛО, понимаешь... Ее поручили мне! И когда я спросил ПОЧЕМУ, мне ответили: «Больше никому». Да, эту рубрику, эти Бестолковые Рейтинги, выпало писать МНЕ. А о чем, никто толком и не сказал. Ну что поделывать, буду отображать.



Юрий Мнемозов

РЕЙТИНГ ПЕРВЫЙ.

ФИДОШНЫЙ

ТОП-50

О РЕЙТИНГАХ ВООБЩЕ

Сейчас я расскажу вам страшную тайну. О том, как обычно составляются рейтинги. А происходит это так: сидит себе редактор или журналист, корреспондент, автор (нужное подчеркнуть) и думает, а не составить ли мне, натурально, РЕЙТИНГ? Потому как слово солидное, и красивая таблица имиджа изданию сразу немерено прибавляет. А чего тут думать-то? Конечно составить! Какой? Да какой-нибудь!

А далее есть три существенно независимых пути: либо обратиться к народу, либо воспользоваться собственным пальцем на предмет высасывания из него чего-либо,

Что же такое, собственно говоря, эти самые Бестолковые Рейтинги? Для чего они, кому они нужны и по какому принципу составлены? И почему, собственно, они называются бестолковыми? Итак, думал я думал и придумал. Сначала предположу, что толковые рейтинги — это такие, каких везде пруд пруди. Толковые они потому, что скучные, как толковый словарь. А я буду делать те рейтинги, которых нигде еще не было. Соответственно они по определению будут бестолковыми. А для чего они, там разберемся. В самом деле, ну кого сейчас, а главное, с какой целью, интересуют рейтинги? Ведь всегда было как: хочешь узнать, в какую игрушку **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО** интересно играть — открываешь первый попавшийся рейтинг и изучаешь. И бегаешь потом, ищешь только то, во что советуют «пинаться» подвергшие нечто

статистическому анализу (в лучшем случае) чужие дяди и тети.

Правильно?

А какой в этом всем глубинный, так сказать, смысл? А очень просто: кто-то пишет, все покупают, производители-издатели радуются, редакция счастлива (чего там думать — провел опросик и тиснул статейку... или НЕ провел опросик, а статейку-то все равно тиснул). Полная эйфория, лавы с агнцами в обнимку и все такое. А то, что таким манером несчастный геймер превращается в вялое подобие всеми осуждаемого лемминга (все побежали, и я побежал...), так это никого и не заботит. А вот меня заботит. Да и будущее нашего журнала (что бы там начальство себе не воображало) мне тоже глубоко не безразлично. Ну, сами подумайте, кому нужно наше редакционное бдение, если и так все понятно — глянул в рейтинг и все понял. Порочны, порочны



подобные мысли! Ничего эти рейтинги не решают. И интересны они бывают только со стороны социологии и никак не должны быть однозначным руководством к действию. Мы просто ОПИСЫВАЕМ игры, а уж играть в них или нет, пожалуйста, решайте сами. Вот и еще одно определение родилось: бес-толковый рейтинг — без толкования, значит. Вот вам, пожалуйста, информация к размышлению, а за партийными директивами — это в другие места.

пальцу одному известного. Это, как вы можете справедливо заметить, два способа. А третий — просто сделать рейтинг, кому-нибудь сильно нужный (я не имею в виду читателей). По дружбе. И тогда «рейтинг» высасывается также из пальца, но чужого.

Причем обращение к народу тоже объективности не гарантирует. Это ведь смотря какой народ брать. Если, скажем, опросить сотню прохожих на улицах города Мархотинска (не знаю, где это, но имя красивое), то будет один рейтинг. А если сотню матерых геймеров из игровых клубов — просто на удивление другой рейтинг будет!

Так что захотелось мне найти четвертый путь. А такие изыскания, как понимаете, чем-то сродни

поиску пятого угла. Но ведь мастерство-то не... не девается никуда, понимаешь! И вот выросло у меня то, что выросло.

А ЧТО, СОБСТВЕННО, ВЫРОСЛО?

Во многих и многих журналах (бумажных и онлайн-овых) часто публикуются топы Internet. Топ 10, топ 50, а то и топ 100. Все мы их просматриваем и всегда дивимся, как долго живут в памяти народной и компьютерно-оперативной старые и странные игры. Вот и я смотрел-смотрел, чесал в области загривка и вяло офигевал. И тут пришла в мою светлую голову мыслища, не хуже карло-марксовой. А как эти самые игровые дела обстоят в старейшем и

альтернативнейшем компьютерном сообществе, сиречь Fido net?

И я пошел шараться по бордам и конференциям, нюсам и эхам. И везде выискивал упоминания об игровых пристрастиях доблестных рыцарей мыла и юникса. И вот что раскопал: играть фидошники любят, что само по себе уже удивительно. Далее я привожу топ 50 российского Fido. Он, собственно, и будет у нас первый бестолковый рейтинг. Но сначала несколько уточнений.

ЧТО ТАКОЕ FIDO

Дорогие собратья фидошники, заранее прошу вас не обижаться. Я точно знаю, что среди читателей журнала всегда найдется хотя бы парочка человек (мир не без

ламеров, увы), которые слыхом не слыхивали про вашу славную сетку. Этот абзац, в сущности, исключительно для них. Итак, Fido — некоммерческая компьютерная сеть, созданная неким американским (куда без них) программистом Томом Дженнингсом году эдак в 1984. Имя свое сетка получила в честь собачки отца-

основателя, так что Фидо — имя нарицательное. Нет-нет, FidoNet — вовсе не альтернатива Internet, как бы ни хотелось некоторым особо молодым да резвым. И вовсе не андеграундное заповедное сообщество шизанутых на собственном сленге ботаников-динозавров, как это представляется людям от Fido далеким. In fact это нормальные (в большинстве своем) люди, в нашем предельно информатизированном мире нашедшие способ общаться так, как им самим этого хочется. Вследствие своей пользовательской архитектуры Фидо имеет, скажем, в отличие от того же Internet, более четкое региональное деление — по странам, городам и весям. Я не буду здесь расписывать все недостатки и достоинства сети, но то, что Фидо — ЯВЛЕНИЕ, с этим приходится считаться. Вот и посчитаемся...

КАК ПРОВОДИЛСЯ ОТБОР

В процессе блуждания по сети я обращал внимание на ЛЮБОЕ упоминание о ЛЮБОЙ игре. Мне было неважно, хвалят ее или ругают, имел значение лишь факт вынесения суждений на всеобщее (фидошное) обозрение. Причем для более гладкой статистики (можете в меня укоризненно... хотя нет, лучше не надо...) я обходил стороной так называемые одножанровые конференции, как-то: «все о RPG» или «поДУУМаем, Квакнем и ЗаДючим». Кто-то может счесть этот рейтинг необъективным, но по моему, если упоминают, значит играют. Ведь действительно, если я не играл во что-либо, вряд ли я стал бы об этом самом писать (данная статья не в счет). Итак, в результате моих двухнедельных метаний, с тщательным изучением доступного мне контента, включающих общаривание текущих и архивных документов, я наработал к статистическому обобщению более десяти тысяч упоминаний.



Располагаются они в таблице по количеству ссылок.

Need for Speed III	1216
Vangers	800
Half Life	609
Might & Magic VI	592
Starcraft	541
Dune 2000	514
Descent Free Space	489
Unreal	402
Fifa 98	340
The Curse of Monkey Island	294
Sanitarium	284
Doom II	213
Quake	207
Parkan	199
Commandos	191
Mech Commander	174
Need for Speed II	167
Allodes	156
Battlezone	156
Diablo	156
NHL 99	155
Quake II	152
Rainbow 6	130
Братья Пилоты.	
По следам Полосатого Слона	97
Duke 3D	84
Tomb Rider II	82
Jagged Alliance II	71
SIN	34
MK 4	30
Fallout	27
Xcom Interceptor	27
Turok	27
MK 3	26
Command & Conquer	26
Схватка	26
Dominion	24
Дальнобойщики	24
Icarus	24
KKnD II	24
Creatures II	24
Xcom Apocalypse	21
Crusader II	17
Subculture	16
Riven	12
Tonic Trouble	7
Dark Reign	7
Sampras Tennis	7
Quest for Glory 4	6
Celtica	6
Legend of Arkania	6

Вот таким вот образом.

Итак, наши российские фидошники — отнюдь не отсталая (как, возможно, хотелось бы думать некоторым особо «заинтернеченным» гражданам) в игровом отношении часть человечества. Основание см. выше.



ВЕРЬ ГЛАЗАМ СВОИМ

Итак, на первом месте, причем с очень солидным отрывом, оказалась действительно



замечательная игрушка от EA — долгожданный NFS III. Очень показательно. А машинки-то (я имею в виду отнюдь не автомобили) у фидошников отнюдь не хилые! Как-никак игрушка в полной своей красоте бежит где-то на двухсотом пеньке с тридцатью двумя мегами. И для возникновения на игровом экране панельки интерфейса (банальной торпеды) настоятельно требуется продвинутая 3Dfx-технология. Играют люди. Играют! Значит, есть на чем. Не оскудела, видно, земля русская фидошная! Правда, само название игры настораживает: это в какой скорости так нуждаются граждане? Да и HalfLife, творение небезызвестной Sierra, тоже на четверке не пойдет. Мощная игрушка, требовательная.

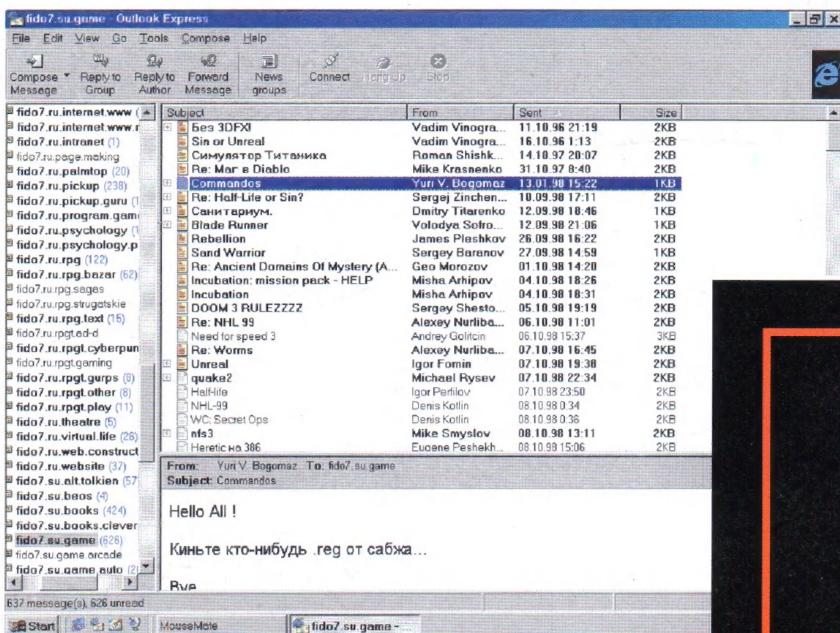
БЛАГОРОДНОЕ СЕРЕБРО (выделено из патриотизма)

Вот где приятность — Vangers, хоть и не в полной мере, а все же НАША игрушка! И играют в нее, еще как играют! Пусть она и шизофреничная до предела (интересно, а где собственно предел



у шизофрении?), пусть навороченная как Ван Гог, но наша, наша, со всеми ее ляпурингами (или как они там?). Да и в Internet, это так, к слову, тоже не на последних местах рейтинговых таблиц эти непонятные зверушки обретаются. Вот и славно. Флаг и благодарность командования. Так держать, товарищи вангероведы! (Или вангероводы?) Очень приятно, надо сказать. Правда, справедливости ради стоит отметить, что наш замечательный рейтинг не позволяет отделить игрушку сильно хитовую от игрушки сильно замороченной (чем больше заморочек, тем больше фидошных

БЕСТОЛКОВЫЕ РЕЙТИНГИ



криков о помощи). Ну, на то он и бестолковый. А впрочем, всякий, кто недоумевает над «Вангерами» — уже, стало быть, в них залез. Значит, хитовость все равно налицо. Да и «Паркан» тоже в первой половине списка подзавис. А ведь с бородой уже игра. С длинной, как рукав Галактики. Стало быть, есть у нее шанс превратиться в нечто такое вневременное, тлению неподверженное, типа вечной «Цивилизации-2». «Аллоды» тоже где-то рядом, а «Колобки» делят списочек приблизительно пополам. «Дальнобойщики», конечно, слегка обогнали на повороте «Икарус», и вообще все не так плохо, как могло быть.

ТЕНДЕНЦИИ

Просмотрев (читай, изучив) получившийся рейтинг, можно легко вывести собственное

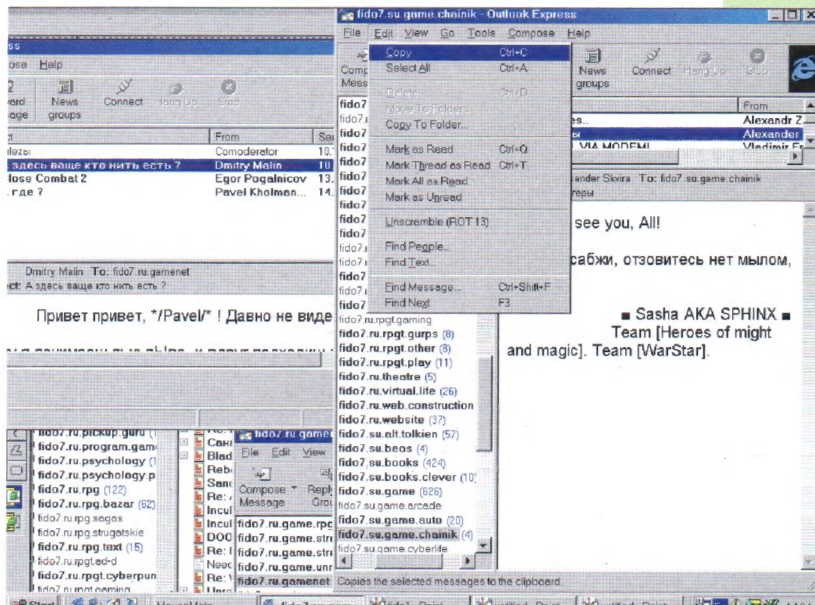
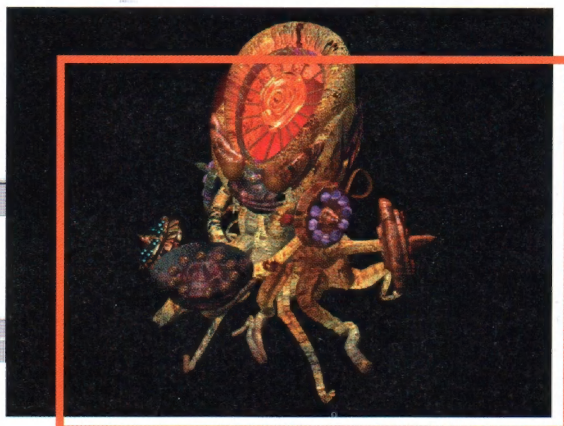
суждение о тенденциях... игрательства? В Фидо. Вот я и вывел: а нет никаких тенденций. Здоровые люди играют в хорошие игры — зачем им тенденции? Зачем вообще загонять игры в рамки каких-либо тенденций? Здесь все просто — хорошая игра — играют, плохая — соответственно. Что интересно: в начале таблицы — только новые (или относительно новые) игры. Это, братцы, не просто так. Не тенденция, конечно, но чем-то на нее похоже. Показатель. Вот тут, правда, сидит за спиной большой любитель классики и брюзжит: показатель такой, мол, только то показывает, что в свежих играх не все еще понятно,

жуки да заморочки, совет нужен на каждом шагу, а позапрошлогдние хиты, мол, вдоль и поперек обжиты и исхожены — так что те, кто в них ностальгически играют, просто помалкивают себе в сети. Но если всяких ретроградов слушать, то даже полтенденции углядеть

поругают иногда. Но все чинно, вежливо и спокойно (не то, что у нас в редакции, если какое-нибудь очередное произведение каких-нибудь очередных брендов заключит). Есть, короче, с кого пример брать. Сам возьму и вам советую. Вежливость в общении — верный способ быть (или, по крайней мере, казаться) умным!

Уподобляйтесь.

А насчет кодов и прохождений — читайте, уважаемые фидошники, нашу рубрику Mission Possible. Там все изложено самым популярным образом. Там даже есть рассказ самих разработчиков «Вангеров»: как надо проходить этим самым Вангером по Унивангу... А что касается установочных troubleshoooting'ов — так это,



невозможно. А какой же рейтинг без анализа? Несolidно. Поэтому сказано — показатель, значит, показатель!

О ЧЕМ ПИШУТ

Все-таки решил упомянуть, о чем, собственно, ведется разговор. Что они там в Фидо об этих самых играх рассуждают? А все просто. Какие у кого трудности — тот и пишет обращение для братии. А братия трудности разрешает, или, в свою очередь, добавляет новые. Кодами делятся, просят объяснить прохождение особо заковыристых мест и проблемы в установке. Ну,

сограждане, надобно приобретать коробочки с игрушками, а вовсе не сундучки дядюшек Сильвера и Билли Бонса. Между прочим, данная свежая мысль — тоже результат вдумчивого анализа и широкого обобщения представленных данных (эва, как загнул!)... Так что наш рейтинг получился совсем как взрослый — с аналитикой. А в следующий раз мы что-нибудь еще такое осмыслим, до чего никто не добирался...



**ВЫСТАВочно-ДЕЛОВОЙ
ЦЕНТР
ИНФОРМАЦИОННЫХ
ТЕХНОЛОГИЙ**

**ПОКАЗАТЬ.
ОБЪЯСНИТЬ.
ПОМОЧЬ ПРИОБРЕСТИ.**



**ВВЦ,
ПАВИЛЬОН 71**



Image WORLD

ИЗЯЩНОЕ РЕШЕНИЕ ДЛЯ МУЛЬТИМЕДИА

Продукты серии Image World — идеальный способ добавить мультимедиа-возможности к новым или уже имеющимся компьютерам. Реализация для шин AGP и PCI — гарантия долговременной работы устройств. Высокая производительность и простота эксплуатации никого не оставят равнодушными. Решение завтрашних потребностей пользователей уже сегодня — вот что такое Image World.

Amazon 3D

Новый чипсет 3Dfx Voodoo2
Разрешение до 1024x768 точек
Варианты с 8 и 12 Мбайт памяти

Darwin 740

Ускоритель двух- и трехмерной графики на базе чипсета Intel 740
Разрешение до 1600x1200 точек
Высокопроизводительная шина AGP

Comet 740

Ускоритель двух- и трехмерной графики на базе чипсета Intel 740
Высокопроизводительная шина AGP
Телевизионный приемник
Функции видеозахвата

CometTV II

Двух- и трехмерная графика
Телевизионный приемник
Функции видеозахвата
FM-радио

Conference TV

Телевизионный приемник
Функции видеозахвата
Полная поддержка видеоконференций
Работа с шиной PCI

Twister DVD

Аппаратный проигрыватель DVD-видео
Объемный цифровой звук
Телевизионный выход

Twister DVD 2

Ускоритель двух- и трехмерной графики
Аппаратный проигрыватель DVD-видео
Трехмерный звук
Работа с шинами AGP и PCI



LUCKY STAR TECHNOLOGY CO., LTD

Head Office: No. 1-6, Wu-chuan 1 Road, Hsin Chuang
City, Taipei Shiang, Taiwan, R.O.C.
Tel: 886-2-22990222 Fax: 886-2-22990112
E-mail: Lucky@c2.hinet.net
web-site: <http://www.lucky-star.com.tw>

Multimedia dep.

Taipei Office: 11F-4, No. 149-49, Sec. 2, Keelung Road,
Taipei, Taiwan R.O.C.
Tel. 886-2-23772503 Fax: 886-2-23772453
E-mail: luckydmed@ms23.hinet.net